
GRATUITA
Mayo 2011
N13
http://creativefuture.tk
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
ESPECIAL
DUKEM NUKEM FOREVER
DESTROZAR ALIENÍGENAS NUNCA ESTÁ DE MÁS
¡REPORTAJE!
LEGO PIRATAS DEL CARIBE
ME RESULTAS CONOCIDA... ¿TE HE AMENAZADO ANTES?
PORTAL 2
“ESTA ES UNA SENCILLA PRUEBA QUE INCLUYE LASERES LETALES”
GLaDOS
• DiRT3 • InFamous 2 • F1 2011 • Patapon 3 • Brink •

EDITORIAL



BIBIANO RUIZ
Director

JOSE ALCARAZ
Coordinador

CRISTINA USERO
Diseñadora Gráfica

Redacción:

ÁLVARO NARANJO
ALBERTO ANGELINA
CORAL VILLAVERDE
DAVID VAQUERIZO
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN
JESUS MAGAÑA
OSCAR MARTINEZ

Colaboradores:

JUAN JOSE SUAREZ
FRANCISCO DIAZ
EMILIO J. RUIZ

UN NUEVO LOO

No os habéis confundido de revista, esta e
do con el nuevo look que viste ahora nues
añadiendo un toque interactivo colocando
de poder ver algunas imágenes y leer todo
tráiler del juego para que juzguéis por vos
Todo el cambio en el diseño ha comenzado
una nueva organización en los especiales
tenéis los juegos más actuales y de Noved
meses.
También nos despedimos con tristeza de
con nosotros desde hace un año, y que aho
que sepa que siempre tendremos en cuen
y que le estaremos eternamente agradeci



OK PARA CREATIVE FUTURE

es Creative Future. Me imagino que muchos os habéis sorprendi-
stra revista de videojuegos favorita. El pasado mes comenzamos
un botón en muchos de los análisis y especiales para que además
o el contenido que preparamos, tengáis la posibilidad acceder a un
sotros mismos.
o desde una original portada, y un nuevo índice más vistoso hasta
y análisis, una reestructuración de la sección de Allgame donde
dades para que conozcáis los juegos que os deparan los próximos

uno de nuestros mejores redactores, que ha estado participando
ora nos deja para abrir nuevos campos en su vida, pero queremos
ta el trabajo que ha realizado
idos. Gracias Alberto.

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com



ESPECIALES

REPORTAJES



SECCIONES

ANALISIS

PASAR POR LAS DIFERENTES ETAPAS DE LA VIDA SIN SALIR DE CASA NO ESTÁ NADA MAL



TRAILER

Llega la cuarta expansión para Los sims 3 que nos permitirá vivir despedidas de soltero, crisis existenciales, bodas desmadradas, bromas pesadas a los amigos y mucho más, es decir podremos pasar por las diferentes etapas de la vida de nuestro Sim.







En esta nueva expansión de los sims tendremos más opciones para completar las ya casi infinitas posibilidades que nos traen los juegos de esta conocida serie. Una de estas novedades será la de gastar bromas y gamberradas. Los Sims adolescentes podrán colocar trampas para que los amigos o familiares sean víctimas de ellas. Podremos hacer gamberradas en duchas, retretes, grifos, ordenadores y sofás, gastar bromas telefónicas ser el rey o reina del baile, o montar una fiesta en casa cuando los padres estén de viaje. Otra de las posibilidades que nos dará este juego es la de crear pociones o preparaciones como la bomba fétida que hace vomitar a las personas que se encuentren próximas a ella. Dentro de esta etapa de la vida por las que podrán pasar como Sims adultos, podrán por ejemplo andar por libre haciendo lo que quieren y sin atender a nadie, preparar despedidas de soltero para tu sim y sus amigos, hacer bodas increíbles, y como no, pasar por una crisis la de la media- na edad (comúnmente conocida como la crisis de los 40). Pasando a comentar los aspectos técnicos de este juego no presentará ninguna novedad a nivel visual, tendrá unos gráficos muy similares al juego de Los Sims 3 puesto que apenas han pasado unos meses desde la salida de la última expansión. Además otra de las causas de que los gráficos no supongan uno de las novedades de esta expansión es que los chicos de EA tienen muy claro que para ellos lo más importante en sus juegos de Los Sims es que sean juegos que realmente diviertan por su mecánica y sus amplias posibilidades de personalización. En cuanto al apartado sonoro seguirá manteniendo la calidad que han tenido las entregas de esta saga en los efectos sonoros que serán bastante sugerentes según las emociones de nuestro Sim o lo que esté haciendo, por el contrario los personajes del juego seguirán hablando en un idioma imposible de entender, que solo se apoyará en unos tex-



tos que si que se encontrarán completamente en castellano. Pasando a comentar el apartado jugable este juego tendrá un control muy fluido y sencillo en el ordenador, será el de siempre. Deberemos seleccionar a uno de nuestro sims y a continuación clickear sobre el objeto o la persona con que queremos interactuar. Este sencillo control nos servirá para hacer todo tipo de acciones y dirigir la vida de nuestros sims de la forma que más nos guste, pero lo más importante será no descuidar la salud y las necesidades de nuestros sims a la vez que encontrarles un trabajo que les permita tener un buen nivel de vida. Si no atendemos las necesidades de nuestro sim este no responderá correctamente por ejemplo si tiene ganas de ir al lavabo y no le hacemos caso este terminará por hacérselo encima. En resumen, el toque nuevo que incorpora esta expansión para el juego de los Sims 3 no está mal. Tiene bastantes añadidos que a los que les gusten los juegos de estas personillas virtuales los encontrarán bastante buenos. Por lo demás también os repito que no incluye ninguna novedad en el resto respecto al juego original de EA.

REALIZADO POR PEDRO GARCÍA



Un control impecable y muy bien implantado, ¿para que cambiarlo?







创新的未来是游戏杂志。
我们将谈论视频游戏上的所有新闻
PARA QUE
NO TE SUENE A CHINO
CUANDO TE HABLEN DE
VIDEOJUEGOS
CREATIVE
FUTURE
http://creativefuture.tk

GENERO: ACCIÓN **PLATAFORMAS:** XBOX 360, PS3

DUKE NUKEM FOREVER

2K GAMES PUDO HACER LO QUE NADIE HA PODIDO, DUKE NUKEM

El regreso de Duke Nukem se va a convertir en un hito para la industria del videojuego, es el juego más esperado y nunca mejor dicho, ya que su salida estaba prevista para 2009. Duke Nukem es un shooter en el que tendremos que enfrentarnos a una invasión alienígena al estilo Duke. Grandes gráficos, buena música, cientos de armas y un toque de humor negro, todo bien mezclado y con un gran objetivo hará que este juego se convierta en un mito en la factoría de los videojuegos. Parece que ya no se va a retrasar más, que la fecha está cerca y por fin podremos disfrutar de nuevo de este genial juego que tantísimo estábamos esperando. Historia en primera persona con un propósito claro: echar a los alienígenas de nuestro planeta. Han pasado 15 años desde la última invasión, y tras un más que notable retraso, por fin reaparece Duke Nukem; no necesitaremos a nadie más que a él para que se encargue de eliminar a los invasores, sin perder un ápice de su característico humor negro y retomando esas situaciones "especiales" tan propias del juego. En nuestras armas está el devolver a su mundo a estos jabalíes alienígenas y demás seres espaciales y os aseguro que por mi parte haré lo posible para que así sea. Gracias a la era en que vivimos su motor gráfico ha cambiado totalmente respecto de su anterior historia; la iluminación y otros muchos aspectos han ido variando, por causa de los aplazamientos en su salida y la constante mejora de la tecnología, hasta el punto incluso de tener que rehacer el juego prácticamente por completo en varias ocasiones. Los nuevos gráficos son realmente

impactantes y hacen que verdaderamente notemos todas las sensaciones que nos muestra Gearbox Software e incluso que se perciba la presencia (económica) de 2K Games considerablemente, utilizando el motor gráfico de Unreal Engine 2, modificado para mostrarnos detalladamente todas las situaciones con las que Duke se va a encontrar. Duke Nukem tiene previsto su lanzamiento el 10 de Junio para PC, Xbox 360 y PlayStation 3. Este lanzamiento viene como novedad con un modo que no se encontraba disponible en anteriores versiones (debido a la tecnología de la época) el modo multijugador, en el que deberemos enfrentarnos a otro adversario al que poder machacar al estilo Duke Nukem. Este nuevo modo de juego hace que sea aún más esperado, ya que el entretenimiento que nos ofrecerá durará, sin duda alguna, largas horas. Duke Nukem fue mi primer juego del tipo shooter, con él llegó mi primer disparo... que buenos recuerdos... el cine X, el clásico videoclub de dos rombos, los típicos cerdos correteando por la ciudad,

TRAILER



DESTROZAR ALIENÍGENAS NUNCA ESTÁ DE MÁS

los helicópteros que venían mostrándome sus cañones mientras disparaban todo su armamento... Siempre tendré un cariño especial a este juego, realmente espero que contenga montones de huevos de pascua y que sea, como mínimo, la mitad de entretenido que su predecesor, estoy seguro que no defraudará. Personalmente, estaba esperando con muchísima ansiedad este estreno, es un genial juego con un desarrollo muy bien trabajado y que pone de manifiesto una vez más que no se debe poner en duda que 2K Games no va a dejar de asombrarnos y menos cuando se trate de un título tan esperado como este. Me alegra bastante que no se haya perdido en el olvido y que nos devuelvan la oportunidad de disfrutar de un gran Shooter en primera persona tan mítico como Duke Nukem. Deseo el mayor de los éxitos para este título y ojalá haya merecido la pena la espera. Comienza a cargar las pistolas, pero no olvides guardar alguna bala para celebrar la victoria.

REALIZADO POR JESUS MAGAÑA







ASTURPARTY



Complejo Deportivo AVILÉS

ASTURPARTY LAN AVILÉS 2011

"Autorizada para todos los públicos"

ASTURPARTY LAN AVILÉS 2010

STpTY

AVILÉS

COMPLEJO DEPORTIVO AVILÉS
18, 19, 20 y 21 de Agosto de 2011

STpTY

Ayuntamiento de Avilés

movistar

CISCO

www.asturparty.es

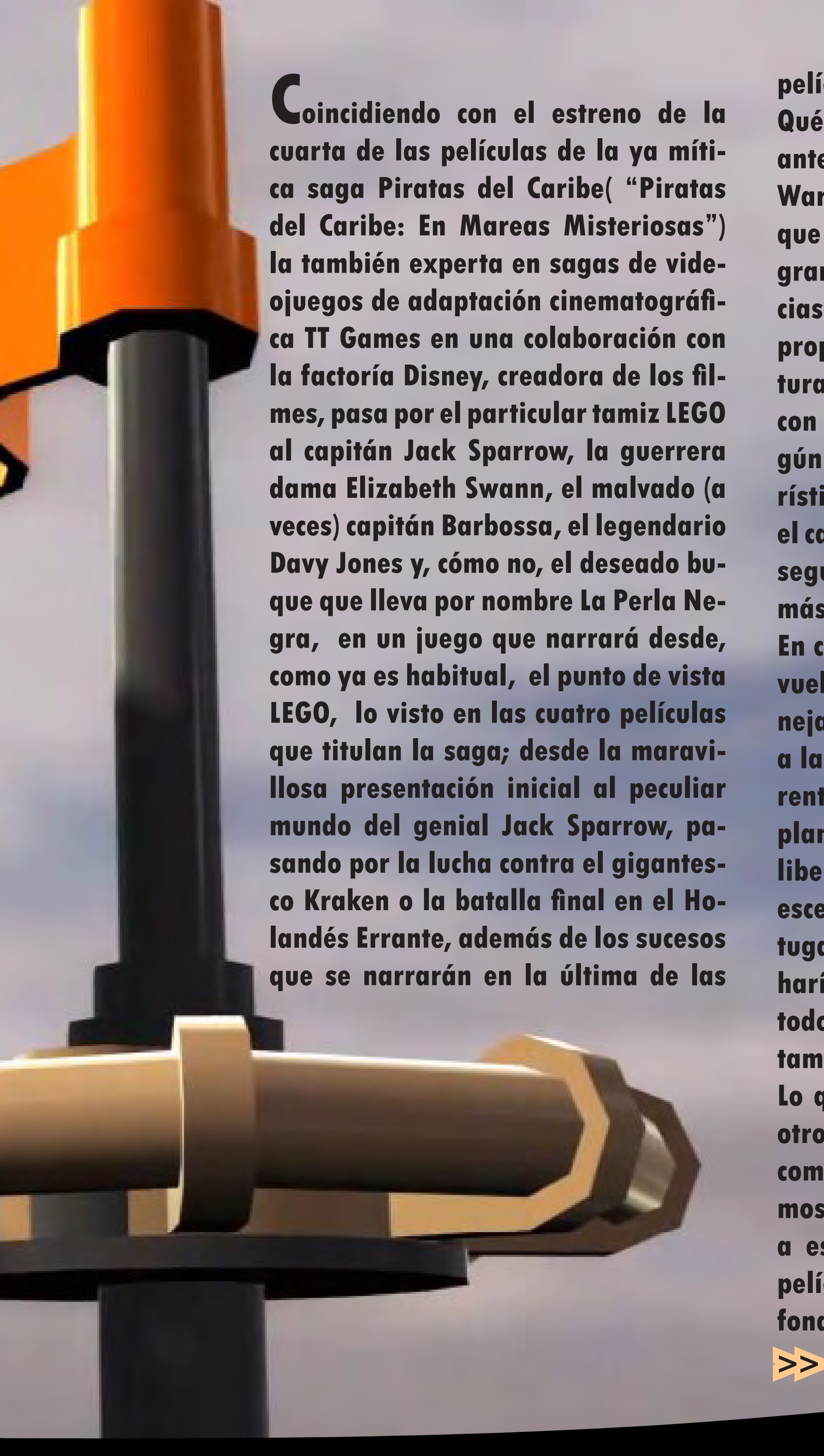
Organiza

EDAVI



¿ESTO ES UN SUEÑO? NO, LO SUPONÍA. SI FUERA UN SUEÑO, HABRÍA RON

Jack Sparrow se ha convertido en una figura LEGO para contarnos su historia que no tiene desperdicio y nos dejara atónitos hasta su fin; la historia de un verdadero pirata, donde, por supuesto, no faltará el ron.



Coincidiendo con el estreno de la cuarta de las películas de la ya mítica saga Piratas del Caribe("Piratas del Caribe: En Mareas Misteriosas") la también experta en sagas de videojuegos de adaptación cinematográfica TT Games en una colaboración con la factoría Disney, creadora de los filmes, pasa por el particular tamiz LEGO al capitán Jack Sparrow, la guerrera dama Elizabeth Swann, el malvado (a veces) capitán Barbossa, el legendario Davy Jones y, cómo no, el deseado buque que lleva por nombre La Perla Negra, en un juego que narrará desde, como ya es habitual, el punto de vista LEGO, lo visto en las cuatro películas que titulan la saga; desde la maravillosa presentación inicial al peculiar mundo del genial Jack Sparrow, pasando por la lucha contra el gigantesco Kraken o la batalla final en el Holandés Errante, además de los sucesos que se narrarán en la última de las películas en las Mareas Misteriosas. Qué decir de un juego que ya tiene antecesoras como Indiana Jones, Star Wars o incluso Harry Potter; al igual que en los anteriores juegos LEGO, el gran sentido del humor y las peripecias de estos "cabezas cuadradas" nos proporcionarán largas horas de aventuras y diversión pero, en este caso, con una particularidad; creo que ningún personaje puede ser tan característico del estilo del humor LEGO como el capitán Jack Sparrow, lo que, a buen seguro, nos hará reír a carcajadas en más de una ocasión mientras jugamos. En cuanto al modo de juego, de nuevo vuelve a ser cooperativo, pudiendo manejar varios personajes, dos de ellos a la vez, para poder resolver las diferentes situaciones y puzles que se nos planteen; asimismo, tendremos total libertad para explorar los diferentes escenarios, como por ejemplo Isla Tortuga y hacer lo que todo buen pirata haría en esa situación, es decir, ante todo y sobre todo: beber ron, aunque también bailar e incluso buscar gresca. Lo que sí ha evolucionado respecto a otros juegos LEGO es el sistema de combate, durante el que nos podremos enfrentar a nuestros enemigos a espada limpia, tal y como en las películas, mientras nos acompaña de fondo la ya clásica música de Piratas

>>



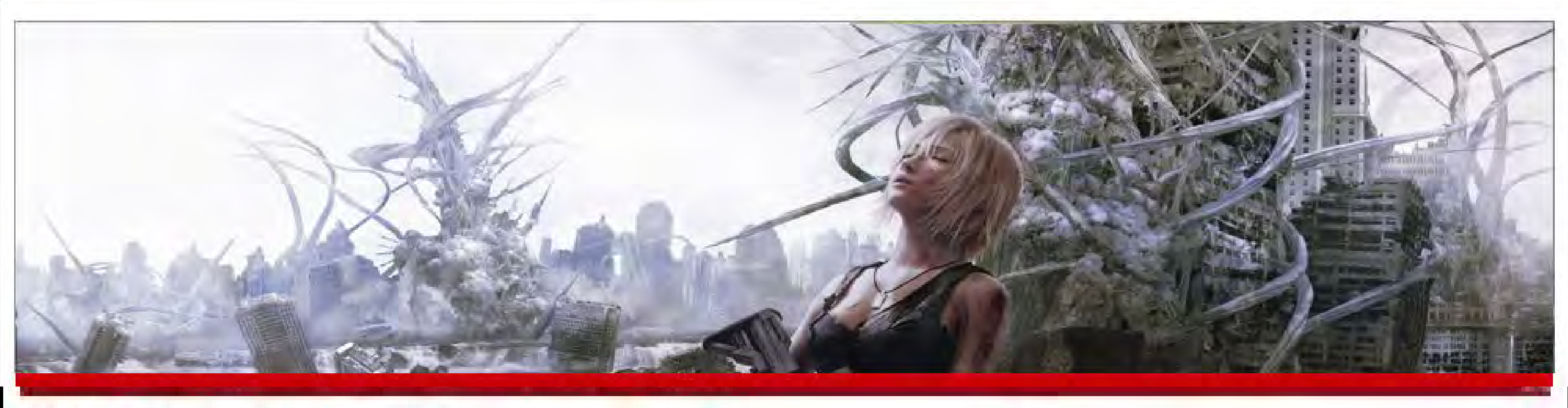
REALIZADO POR JESUS MAGAÑA

del Caribe que, seguramente, nos hará emocionarnos en más de una ocasión. Este gran juego saldrá el 12 de Mayo y podremos disfrutar de él gracias a Disney Interactive que lo lanzará para plataformas como PlayStation 3, PSP, PC, Nintendo DS, Wii y XBOX 360. Personalmente, tras la versión reciente de Star Wars, me encanta saber que este género es productivo para Lucasarts y que van a continuar en esta línea, es muy entretenido y la verdad que la forma de enfocar una historia tan compleja de forma tan entretenida para todos los públicos siempre me va a parecer sorprendente. Cada vez tienen mejores detalles, bandas sonoras y entornos, lo bueno de poder desarrollar LEGOs es poder construir y destruir el mundo como mejor te parezca. Con todos los personajes de las películas, presentes en el desarrollo de la historia, que nos introducen momentos muy conocidos de las películas. En mi opinión, siempre los LEGO serán grandes juegos, ya que una buena historia con un poco de humor se convierten en horas y horas de diversión delante de la pantalla. Sin duda es siempre una apuesta firme este género, entretenido, divertido y que nos proporciona largas horas de jugabilidad. Seguro que no es el ultimo LEGO que sacan y como dijo Jack Sparrow, ¡Arrasa con lo que veas...! -¡Y generoso no seas!

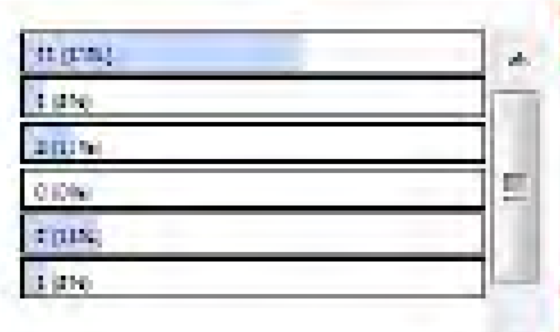








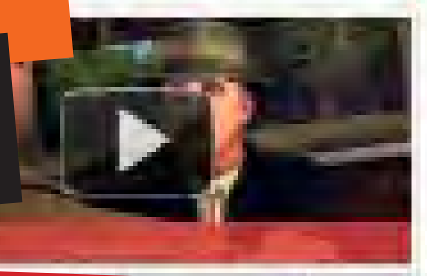
¿Cual es tu consola favorita?











LOS ÚLTIMOS TRAILERS

DESCARGA LA REVISTA

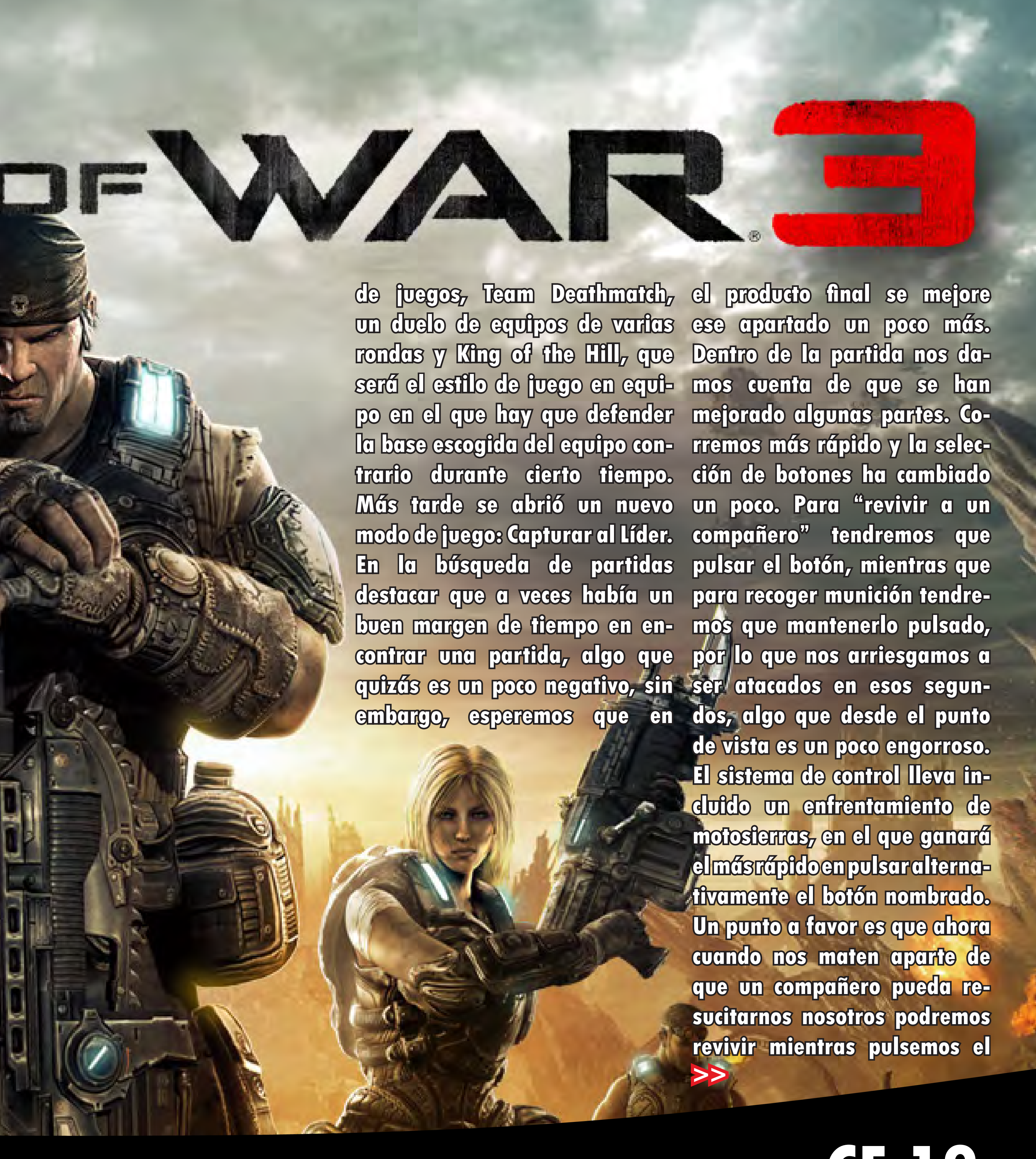
... O MIRALA ONLINE

TRAILER

GEARS

MATANZA A DIESTRO Y SINIESTRO

Con aún a unos meses del lanzamiento de Gears of War 3, Edelman(Microsoft) nos ha ofrecido un código para poder disfrutar de la Beta,alcualqueremosagradecérselo. Pero ahora viene el punto importante, las impresiones de la beta de uno de los títulos más aclamados dentro de XBOX360. Nos encontramos ante unos gráficos un poco más elaborados en el estilo de la iluminación y el color, pero sin afrontar unos cambios muy profundos de sus anteriores títulos. En el comienzo podremos "diseñar" las armas y los personajes que querremos utilizar para cada equipo, en el cual iremos desbloqueando más opciones subiendo de nivel. Ante nosotros se abre la posibilidad de escoger dos estilos



de juegos, Team Deathmatch, un duelo de equipos de varias rondas y King of the Hill, que será el estilo de juego en equipo en el que hay que defender la base escogida del equipo contrario durante cierto tiempo. Más tarde se abrió un nuevo modo de juego: Capturar al Líder. En la búsqueda de partidas destacar que a veces había un buen margen de tiempo en encontrar una partida, algo que quizás es un poco negativo, sin embargo, esperemos que en el producto final se mejore ese apartado un poco más. Dentro de la partida nos damos cuenta de que se han mejorado algunas partes. Corremos más rápido y la selección de botones ha cambiado un poco. Para "revivir a un compañero" tendremos que pulsar el botón, mientras que para recoger munición tendremos que mantenerlo pulsado, por lo que nos arriesgamos a ser atacados en esos segundos, algo que desde el punto de vista es un poco engorroso. El sistema de control lleva incluido un enfrentamiento de motosierras, en el que ganará el más rápido en pulsar alternativamente el botón nombrado. Un punto a favor es que ahora cuando nos maten aparte de que un compañero pueda resucitarnos nosotros podremos revivir mientras pulsemos el

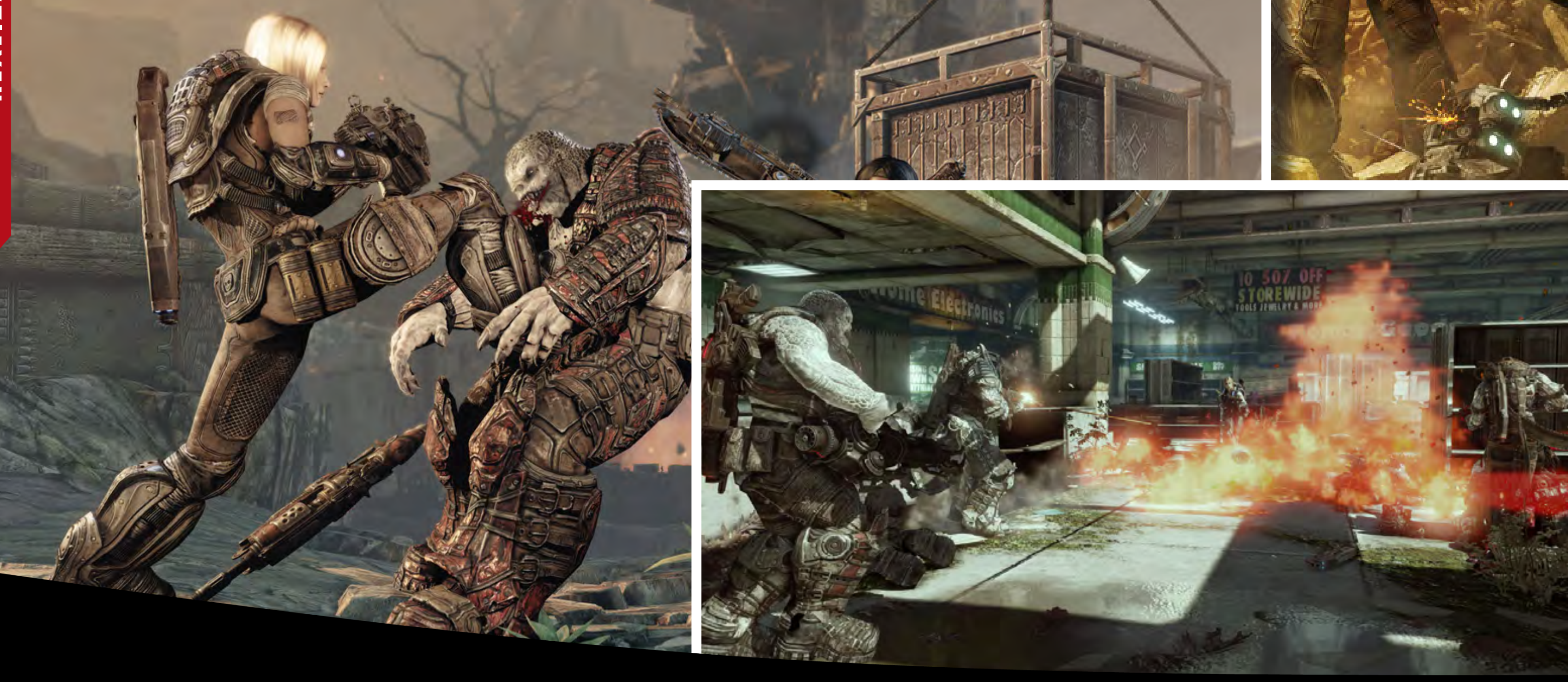
>>

A POR LA HORDA

GEARS OF WAR 3

botón rápidamente mientras nos escondemos desangrados. Por lo que el enfrentamiento se hace más interesante. Los mapas son pequeños, por lo que es rápido conocer el ambiente y hacer estrategias con el equipo. Además el mapa nos dará la oportunidad de interactuar con algunos objetos. Para saber donde están nuestros compañeros de equipo podremos distinguirlos entre una especia de visión con colores haciendo más fácil su localización. Al terminar nuestro enfrentamiento subiremos de nivel y recibiremos bonificaciones dependiendo de los logros(medallas) que hemos conseguido. Finalmente para terminar, decir que la beta de Gears of War 3 ha sido un buen sabor de boca que ha logrado enganchar y disfrutar. Sin embargo aún hay tiempo de seguir puliendo algunos aspectos(como algún mapa más grande) y esperaremos si de verdad supera las expectativas y logra sorprendernos.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE





COLABORA CON
CREATIVE FUTURE
http://creativefuture.tk
¿TE CONSIDERAS UN JUGON ?
¿SERIAS CAPAZ DE DAR CON EL ANALISIS PERFECTO?
¿TE GUSTAN LOS VIDEOJUEGOS?
SI QUIERES COLABORAR CON UNA REVISTA DE VIDEOJUEGOS QUE CUENTA CON MÁS DE 100.000 LECTORES EN TODO EL MUNDO. BUSCANOS EN:
PRENSA.CREATIVEFUTURE@GMAIL.COM

GENERO: SIMULACIÓN

PLATAFORMAS: XBOX 360, PS3, PC



LA CONDUCCIÓN CON VOLANTE SERÁ MUCHO MEJOR, MÁS REAL

Comienza el espectáculo de la Fórmula 1. Hazte un hueco entre los mejores pilotos de la parrilla y demuestra que eres digno de pilotar en los mejores bólidos de las escuderías más pudientes.

Este año se va a hacer de rogar el F1 ya que hasta septiembre no podremos disfrutarlo. Por suerte tanta espera merecerá la pena ya que vendrá bien cargadito de mejoras tanto graficas como de jugabilidad. Para empezar tendremos 3 modos de juego offline que serán: Carrera sencilla, Temporada de campeonato y temporada personalizada. En los dos primeros solo podremos elegir pilotos predeterminados asique no puedes utilizar tu propio personaje. En la temporada personalizada podremos modificarla a nuestro antojo. En general, tendremos neumáticos limitados para cada sesión, también tienes un número limitado de motores asique hay que tener mucho cuidado con la degradación o con calentar mucho el motor o podrás quedarte tirado. El modo de juego sin duda más usado es este, el modo carrera. Como en el F1 2010 podremos realizar entrevista, fichar por equipos, tener tanto rival como compañero, y dependiendo como sean tus resultados los equipos se fijarán en ti. En su modo online tendrá varias opciones de juego para competir con todos los usuarios de de cualquier parte del mundo. No nos podemos olvidar del último modo de juego que queda por hablar: el modo contrarreloj. Una de las novedades de este modo es que al terminar las sesiones se podrá ver una tabla de tiempos y las ayudas que ha utilizado cada coche. Pueden participar hasta 8 jugadores. También podrá crear un mini campeonato de circuitos para comprobar quien es el más rápido en tu grupo de amigos. Hablemos de las novedades que trae este juego: Lo primero es el sistema K.E.R.S, ese maravilloso botón que nos permite tener

>>

Sprint: Consiste en dar 3 vuelta a un circuito saliendo desde posiciones elegidas al azar

Pole position: Esta prueba tendrá las mismas reglas que la Q3 con su misma duración 10 min.

Resistencia: Consiste en dar 7 vueltas a un circuito con la dificultad añadida de que los neumáticos se desgastan y hay que parar en boxes al menos una vez. Como en el Sprint, las posiciones son aleatorias.

Grand Prix: Es una mezcla de la pole position y resistencia. Primero clasificación y luego la carrera.

más velocidad, aunque durante un tiempo muy limitado, hay que saber donde se le puede sacar más "jugo". Otra novedad será la movilidad del alerón trasero que nos permitirá "volar" en las rectas. Respecto a las "gomas", habrá varios tipos, súper blandas, blandas, medios, duras, intermedias y de lluvia intensa. Tendrá una diferencia notable de degradación entre el neumático blando y el neumático duro.

Es posible que en alguna carrera salga el safety car. Se realizará la vuelta de formación para calentar ruedas. La carga de combustible será más real. La I.A será mucho más agresiva asique hay que tener mucho cuidado a la hora de adelantar.

Ahora para todos los despistados que aún no se sepan las nuevas reglas de la F1 de este año, aquí os las dejo (algo resumidas):
- Movilidad del alerón trasero, tiene como finalidad que el monoplaza tenga más velocidad punta en las rectas.
- Se prohibirá las fijaciones en la parte delantera de los monoplazas ya que a grandes velocidades, modifican la altura (baja) para tener más agarre.
- Se reducirá el tamaño de la estructura trasera del coche que sirve para absorber los



SE MEJORA LA CLIMATOLOGÍA, Y EL PASO DEL TIEMPO EN ALGUNOS CIRCUITOS

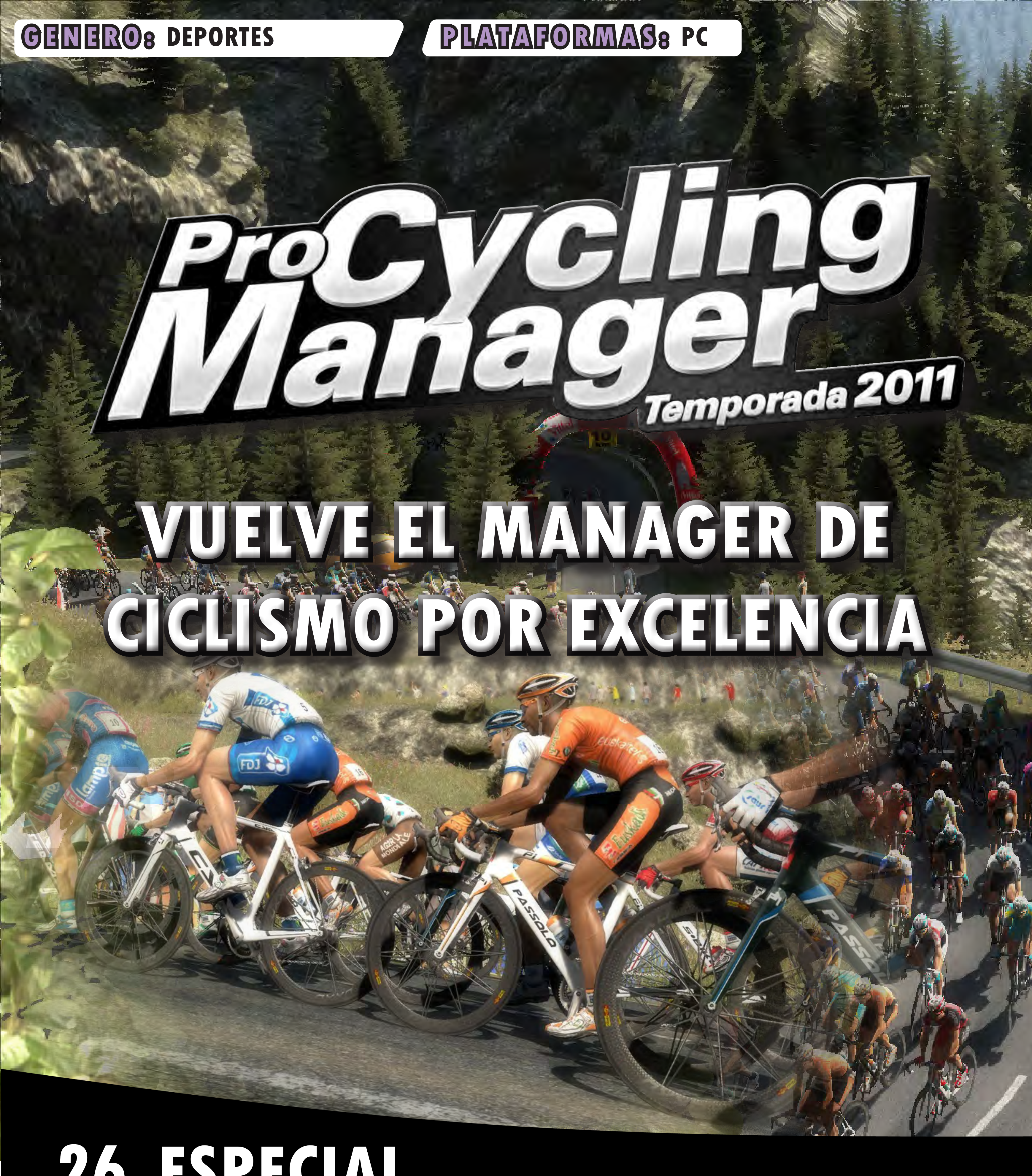
golpes, esto se debe a que las escuderías lo utilizaban como un elemento aerodinámico
- Como ya no se puede manipular la aerodinámica del monoplaza, se elimina el conducto F.
- Prohíben el doble difusor.
- El alerón trasero no podrá tener más de 2 secciones, el plano principal y el flap.
- Reducción de tamaño de las llamadas "aletas de tiburón" que daban más estabilidad al coche.
- Se modificará el orificio de entrada Started. Ahora el monoplaza no tendrá tantas turbulencias de la parte posterior, así, será más difícil adelantar.
- La altura en la parte delantera del monoplaza está limitada para que el piloto tenga una mejor visión.
- Los espejos retrovisores estarán más cerca del piloto.
- Se cambiarás la aerodinámica el los tapacubos.
- Las ruedas tendrán correas de sujeción para que no provoquen ningún accidente.
- Las torretas ahora serán más aerodinámicas.
- Se modificará el peso del monoplaza quedando la parte delantera con un 45,5 – 46,7 % y la parte trasera con un 53,3 – 54,5 %.

Aquí tenéis todos los circuitos donde vibraremos con las apasionantes carreras de F1:

- Australia	- Malasia	- Mónaco
- España	- China	- Turquía
- Valencia	- Canadá	- Alemania
- Gran Bretaña	- Italia	- Bélgica
- Hungría	- Japón	- Singapur
- Barhein	- Corea	- India
- Abu Dhabi	- Brasil	

Es un juegazo que impresionara a todo aquel que juegue. El 23 de septiembre le tendremos ya en venta y listo para disfrutarlo, ahora solo hay que tener paciencia.

REALIZADO POR RAUL MARTIN


GENERO: DEPORTES
PLATAFORMAS: PC
ProCycling Manager
Temporada 2011
VUELVE EL MANAGER DE CICLISMO POR EXCELENCIA

Vuelve, un año más, el simulador de ciclismo por excelencia, esta vez con una serie de jugosas novedades que enriquecerán la experiencia de los jugadores a la hora de manejar la dirección de un equipo ciclista. Como ya viene siendo habitual en la saga, ofrecerá a los amantes del ciclismo una perfecta combinación entre dirección deportiva y simulación ciclista. En la parte manager, se ha creado una interfaz más intuitiva para ayudar a los jugadores a dirigir el equipo de una manera más eficiente.

La gestión de los patrocinios, por ejemplo, se ha desarrollado para hacerla más realista, de modo que, ahora, el rendimiento en carrera de cada ciclista influye directamente en este aspecto y en su propio sueldo. Incluso se ha trabajado en la IA de nuestros rivales para que su comportamiento sea menos predecible. Entre las principales características de esta nueva entrega, podemos destacar su nuevo motor 3D que proporciona unas animaciones mucho más realitas de las que habíamos visto hasta ahora en anteriores entregas. Los escenarios por los que transcurren las carreras están más detallados que nunca, con más variedad de terrenos, objetos y paisajes. Incluso los propios ciclistas han sido modelados en alta definición y cada uno de ellos tiene su propio estilo de correr o diferente estatura. Otra gran novedad es la vuelta del editor de carreras, con el que podremos crear nuestras propias competiciones, y el editor de corredores, con el que podremos crear a nuestro propio ciclista, con su propia constitución equipamiento, intentando que se nos contrate en un equipo profesional y, quién sabe, si ganar un Tour de Francia.

Aún falta por ver si el tema de las plantillas de los equipos, los sponsors, y todo el material como bicicletas, ruedas, cascos, etc, son las que tienen los equipos reales o hay algún problema de licencias y tienen que cambiar alguna, pero por lo demás, pinta bastante bien.

Indispensable para los amantes del ciclismo, ya que no hay mucho dónde elegir.

REALIZADO POR ALBERTO ANGELINA



COGE TU CÁMARA Y A TOMAR FOTOS

POR MUCHOS ZOMBIES QUE MATEMOS NUNCA SE ACABARAN, Y SEÑAL DE ELLO ES LA NUEVA PARTE QUE NOS VA A LLEGAR EN OTOÑO DE DEAD RISING 2

Regresa Frank West a la Ciudad de la Fortuna para conseguir la primicia del estallido del brote con Dead Rising 2: Off the Record, el fotógrafo y héroe del primer Dead Rising, y eso si, olvídate de todo lo vivido hasta el momento con la anteriores entregas porque esta vez nos lo contará Frank.

Vamos con el argumento. Frank se enfrentará nuevamente con zombies pero más retorcidos que nunca, se podrán elaborar muchas y nuevas armas combo, seguir nuestra propia misión única y explorar nuevas áreas de la Ciudad de la Fortuna para conseguir su mayor primicia periodística. Con el regreso de



SI NO PUEDES CON ELLOS... BÚSCATE OTRA ARMA

regreso de este personaje vuelve su cámara de fotos, con lo que conseguiremos los PP para subir de nivel sacando las mejores fotos, que estarán caracterizadas por distintos criterios dispares como son el drama, la brutalidad, el erotismo y el horror. Tendremos nuevos escenarios y algunas mejoras en el estilo de juego, varias actualizaciones técnicas como el arreglo de unos de los fallos de su anterior juego, los tiempos de carga, estos ahora serán muchos más breves; y la mejora del funcionamiento en red porque en DR2 también teníamos problemas a la hora de jugar las partidas en cooperativo.

La ciudad de la Fortuna experimenta ahora una reinterpretación del estallido ocurrido en la Ciudad de la Fortuna a través de los ojos y la cámara del reporte Frank West. Nos encontraremos con una nueva historia y misiones únicas, nuevos escenarios, enemigos más fuertes y cambiados, muchos más Psicópatas, docenas de graciosas y a la vez poderosas combinaciones de armas y eso sí nuevos objetos y vehículos.

Solo falta deciros que será muy importante capturar todos los momentos del juego.

REALIZADO POR BIBIANO RUIZ

TRAILER



PISA A FONDO Y TIRA DEL FRENO DE MANO, LA PISTA ES TUYA

Estoy preparado, delante de mí me espera tierra, grava y asfalto, parece que lloverá, eso solo le dará más emoción. Esta mala bestia en la que estoy sentado ruge impaciente, a mi lado mi compañero de batalla, mi copiloto, mi hermano, el que me guía por estos caminos peligrosos. La adrenalina esta más latente que nunca, mis reflejos se agudizan... Me dan la señal, es mi hora, es la hora de demostrar el valor de estas manos, ¡vamos!: -En 100 Derecha veloz con lomo izquierda... Vuelve Dirt, el grande del Rally, ¿estás preparado para conducir a máxima velocidad, derrapar como si no hubiera mañana y no aflojar nunca? Como bien es sabido los dos predecesores de Dirt 3 fueron una unificación de calidad grafica, físicas y un gran realismo tanto de conducción como de todo el terreno y Dirt 3 apunta maneras más que nunca. Y ahora contamos con un motor grafico más potente que dará un realismo aun más es-





REALIZADO POR DAVID VAQUERIZO

pectacular, pero el motor físico también es novedoso, las físicas serán mucho mejores, sentiremos los zarandeos del coche y como estos desplazan el peso durante las curvas. Todo esto sumado a la espectacular climatología que va a tener el juego, como hemos podido ver en fotos y videos nos hará tener una experiencia total en la conducción de Rally.

También dispondremos de un modo prácticamente nuevo, el Compound que promete ser un gran punto fuerte del juego. Este modo se basa en una arena de grandes dimensiones en la que movernos con libertad y hacer maniobras espectaculares, derrapes, saltos y mucho mas. Este modo estará disponible tanto para un jugador, como multijugador.

Contaremos además con el increíble grupo B, coches como el Audi Sport quattro, o el Lancia Delta S4, el emblemático grupo vuelve a las pista tras su retiro en los años 80.

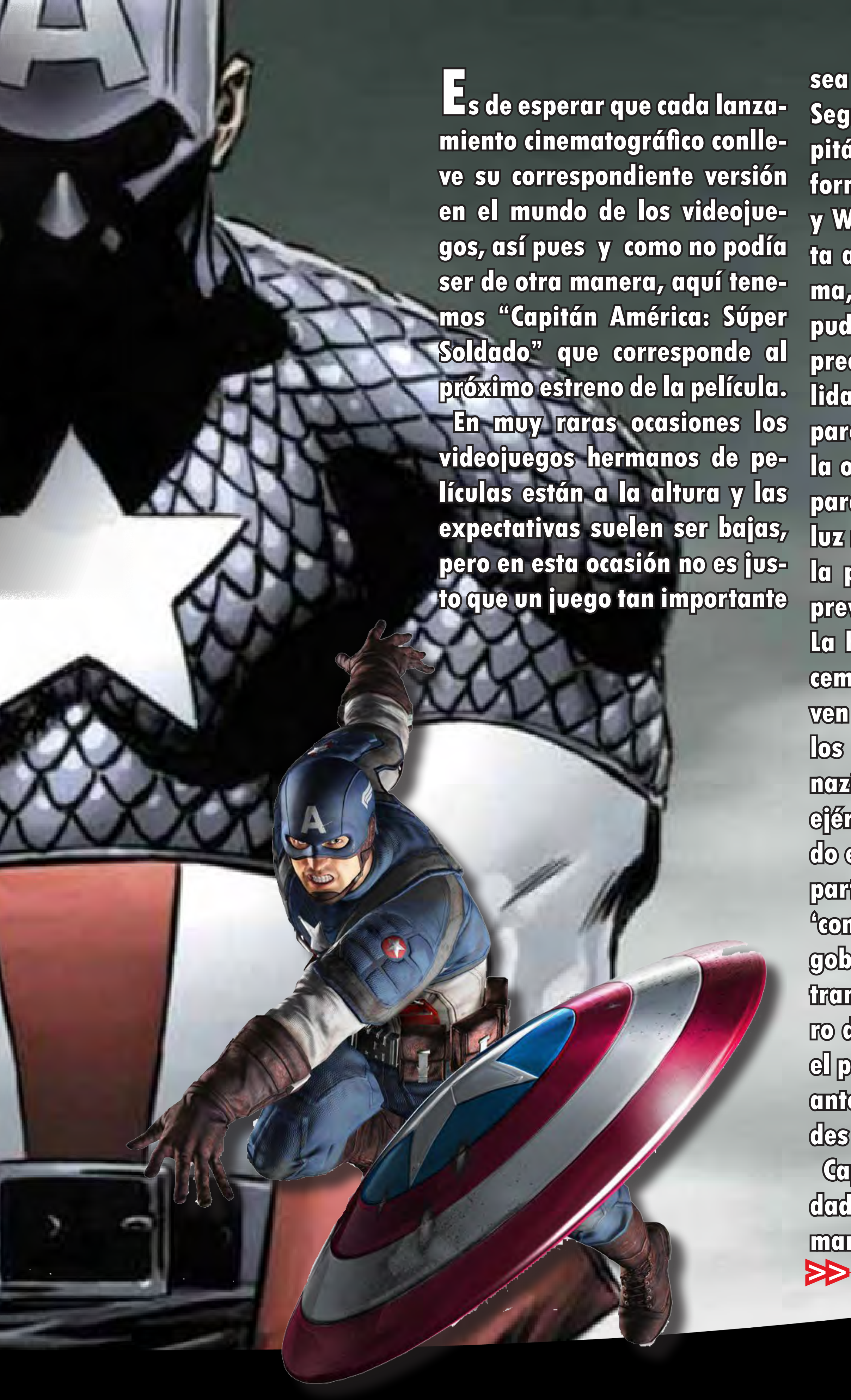
Básicamente, para los aficionados de los rally este juego nos va a dejar un buen sabor de boca, nos esperan gráficos, físicas y un sin fin de coches con los que poner nuestra habilidad a prueba, ¿estaremos a la altura de Ken Block?, ¿Cumplirá el juego todas las expectativas que se han hecho sobre él? Lo sabremos en muy pocos días, por que DIRT arranca de nuevo con el que promete ser el más espectacular de la serie.

GENERO: ACCIÓN **PLATAFORMAS:** XBOX 360, PS3, WII, 3DS

CAPTAIN AMERICA
SUPER SOLDIER

NO TIENE NADA DE MALO SENTIR MIEDO SIEMPRE Y CUANDO NO TE DEJES VENCER POR ÉL

La Segunda Guerra Mundial hizo florecer muchos héroes, lo que sirvió a algunos como pretexto para buscar la esencia de la que los mismos se formaban, de esta manera nació un gran héroe, un soldado americano capaz de luchar contra los villanos que, en oposición a esos héroes, surgieron en la Gran Guerra. El juego del Capitán América lo presenta Sega para contarnos la historia de este gran héroe.



Es de esperar que cada lanzamiento cinematográfico conlleve su correspondiente versión en el mundo de los videojuegos, así pues y como no podía ser de otra manera, aquí tenemos "Capitán América: Súper Soldado" que corresponde al próximo estreno de la película.

En muy raras ocasiones los videojuegos hermanos de películas están a la altura y las expectativas suelen ser bajas, pero en esta ocasión no es justo que un juego tan importante sea calificado de esta manera. Sega nos trae el estreno de Capitán América para las plataformas DS, PSP, PS3, Xbox 360 y Wii, este último tendrá cierta adaptación a esta plataforma, con un estilo más cómico, pudiendo apuntar con mayor precisión gracias a la sensibilidad del mando de la Wii. Al parecer no han contemplado la opción de sacar una versión para PC. Este juego saldrá a la luz más o menos al tiempo que la película, cuyo estreno está previsto para Julio de este año. La historia es la que ya conocemos a través del cómic; Steven Roger, horrorizado por los crímenes de guerra de los nazis, decide alistarse en el ejército pero, al ser rechazado en el mismo, se ofrece para participar en pruebas como 'conejillo de indias' para el gobierno, quienes le administran una droga llamada "suero del supersoldado", creando el perfecto soldado nunca visto anteriormente con capacidades y fuerza extraordinaria.

Capitán América: Súper Soldado, nos acerca de la misma manera al mundo del cómic

>>

con los enemigos naturales de este superhéroe: Cráneo Rojo, el Barón Strucker, Madame Hydra y Cruz de Hierro y tendrá que, antes de llegar a ellos, pelear contra un ejército de malvados soldados aliados a esos villanos. En el plano gráfico se ha utilizado el estilo cartoon, logrando así un Capitán América adaptado a los tiempos actuales y con algunas mejoras en el uniforme además de su clásico escudo que utilizará para luchar contra sus enemigos y así lograr la paz, aunque ambientado en la época de la II Guerra Mundial. La compañía Next Level Games se ha encargado de la realización de esta aventura. Un juego en tercera persona de acción, plataformas, misiones y muchas horas de entretenimiento que nos harán ponernos en la piel de este superhéroe para ayudarle en su misión de conseguir la paz en el mundo. En mi opinión, el Capitán América siempre me ha parecido un gran superhéroe, quizá con algunos tintes demasiado patrióticos, eso no se puede



EMPUÑA UN GRAN ESCUDO





negar, pero como superhéroe no tiene nada que envidiar a otros de Marvel o DC. Las batallas contra Cráneo Rojo son algo mítico en la historia del cómic y realmente se sabe cuál es la temática y la historia de este personaje, por lo que no vamos ahora a sorprendernos y echarnos las manos a la cabeza porque sea una americanada, aunque realmente si es interesante ver más allá, quiero decir, me parece bien que luche por su nación, pero no se puede negar que si el juego fuera de otro personaje como el Capitán Trueno por ejemplo, no sería tan patriótico. En definitiva, esta versión del Capitán América nos presenta un buen juego, con grandes gráficos y con una mítica historia. Creo que será un lanzamiento que debería ser independiente a la película y se convertirá en un gran juego a tener en cuenta. No me gustan las drogas, pero debemos agradecerles tener al Capitán América, por fin parece que han servido para algo positivo...

REALIZADO POR JESUS MAGAÑA



EN 20 AÑOS LA FAMILIA DE SONIC HA CRECIDO MUCHO DEBIDO A LA CANTIDAD DE JUEGOS Y SERIES QUE HA TENIDO

Sonic el erizo (The Hedgehog) cumple 20 años el 23 de Junio y por ello hemos decidido dedicarle un pequeño homenaje en este número





El erizo azul fue creado por SEGA para que fuera su mascota, además de protagonista de los juegos que llevan su mismo nombre y tras el éxito alcanzado por este personaje también ha protagonizado series de animación, comics y libros, además de tener todo tipo de merchandising, como camisetas, gorras, muñecos e incluso calzado.

Su primer videojuego salió en 1991 para hacerle la competencia a Mario, sustituyendo así a la antigua mascota de SEGA Alex Kidd. Entre los bocetos del personaje antes de decidirse por el erizo estuvo un armadillo que después se convertiría en "Mighty el armadillo", un equidna, que posteriormente pasaría a ser Knuckles y un conejo, que sería la base de Cream. También un señor obeso que pasaría a ser su archienemigo el Dr. Eggman.

Sonic ha llegado a tener hasta 47 juegos en sus distintas plataformas y versiones, remasterizaciones, etc. Así que como son excesivos vamos a hablar solo de los más destacados y curiosos, aunque decir que la mayoría tienen un punto en común y es que con su velocidad Sonic tiene que liberar a los animales de su conversión a maquinas por parte del doctor Robotnik (Eggman) y/o recuperar las esmeraldas del Caos.

El primer juego llamado simplemente Sonic The Hedgehog trataba justamente de eso, liberar a los animales en cada pantalla y enfrentándose a Eggman al final de cada nivel. Este juego fue lanzado para las consolas Megadrive, Master System y Game Gear. Más tarde sacarían una versión para las consolas de nueva generación Xbox 360 y PS3 donde tres erizos: Sonic, Shadow, y Silver, con la ayuda de sus amigos, tratarán de salvar la ciudad de Soleanna y el planeta de Eggman, y de un erizo demoniaco, Mephiles.

Sonic The hedgehog 2, salió para las mismas plataformas, aunque para eran totalmente distintos los juegos de 8 bits (Master System y Game Gear)

>>

con respecto al de 16 bits (Megadrive). En esta versión tiene que rescatar a su amigo Tails de las garras de Robotnik mientras ue en la de 16bits Tails lo acompaña mientras rescata a las criaturas.

En Sonic Triple Trouble, exclusivo de Game Gear, tenemos la primera aparición de Nnuckles como enemigo ya que ha sido engañado.

Sonic Drift 1 y 2 fueron los primeros juegos de sonic del género de las carreras, también exclusivamente para la Game Gear.

Sonic Labyrinth fue la primera incursión de nuestro erizo en el mundo 3D (bueno pseudo-3D), ya que el juego utilizaba la perspectivas isométricas para dar el efecto de las 3 dimensiones.

En Sonic CD tendremos la primera aparición de Amy Rose, quién a partir de este momento estará locamente enamorada de nuestro protagonista, una vez que la hubo rescatado claro, y también fue la primera aparición de Metal Sonic, que será el principal enemigo del juego. Sonic The hedgehog 3 sigue un argumento similar al de Triple Trouble solo que esta vez será para megadrive.

En Sonic & Knuckles, ambos deciden atacar al Dr. Robotnik, pero por caminos separados, mientras que Sonic sigue la misma ruta que en Sonic 3, Knuckles comienza una historia nueva tiempo después de que Sonic abandonara la Isla Flotante siendo su enemigo un Egg-robot que utiliza las maquinas de su creador.

Sonic Adventure: la gran novedad de este juego es la aparición de Chaos y el poder interactuar con personajes no



jugables. Originalmente diseñado para la Dreamcast, se lanzó posteriormente para GameCube y PC con el nombre Sonic Adventure DX (Edición del director) con contenido extra.

En Sonic Adventure 2 aparece por primera vez Shadow. Lo bueno de este juego es que se podía pasar la historia desde 2 puntos de vista, el de los héroes y el de los villanos ("Dark"). Aunque originalmente salió para Dreamcast se relanzó para la Gamecube con el nombre Sonic Adventure 2: Battle para conmemorar el 10º aniversario, y al igual que pasó con el 1 también traía contenido extra.

La gracia de Sonic Heroes fue que producía problemas en PS2 debido a su alta calidad gráfica (3D).

Para las nuevas generaciones han salido varios juegos que como son bastante recientes, y ya que alguno de ellos lo hemos tratado en nuestra revista, no los voy a mencionar excepto por el Sonic The Hedgehog 4 que continua la historia de la saga, la cual había estado interrumpida desde Sonic y Knuckles que salió en 1994. De momento solo ha salido uno de los cuatro capítulos de que consta este juego y es accesible a través de PSN, Xbox Live, WIIWare IPhone e IPod Touch.

Y por último como conmemoración del aniversario de este erizo, Sega está desarrollando Sonic Generations que está previsto que salga para finales de este mismo año. Aquí adjunto la dirección donde podéis ver la nota de prensa que habla sobre dicho juego: http://www.sega.es/news/?n=5043 y la página del mismo: http://www.sega.es/games/sonic-generations/

SONIC CUMPLE 20 AÑOS



REALIZADO POR JOSE Mª ALCARAZ

GENERO: SURVIVAL HORROR **PLATAFORMAS:** XBOX 360, PS3, PC

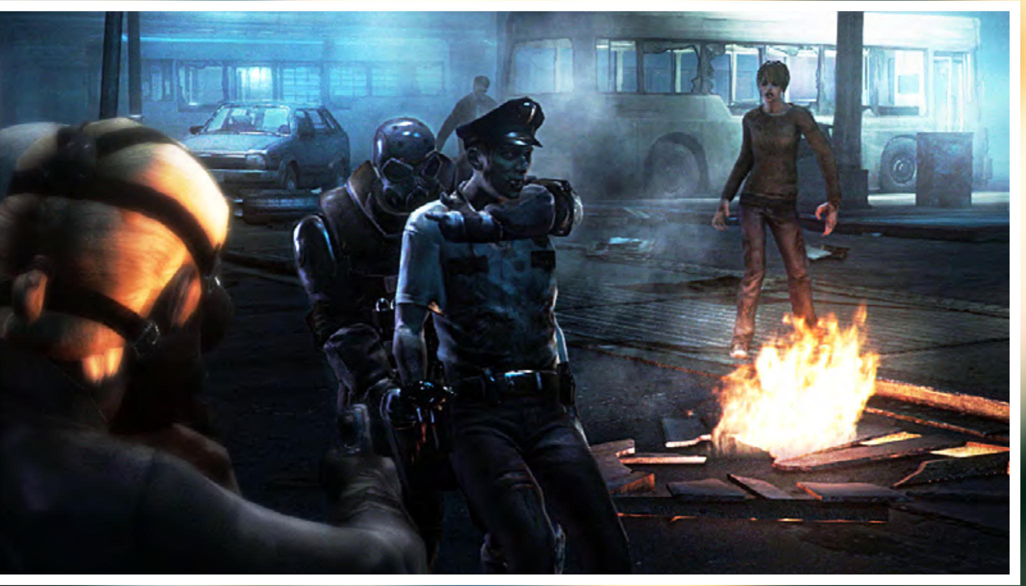
RESIDENT EVIL®
Operation Raccoon City

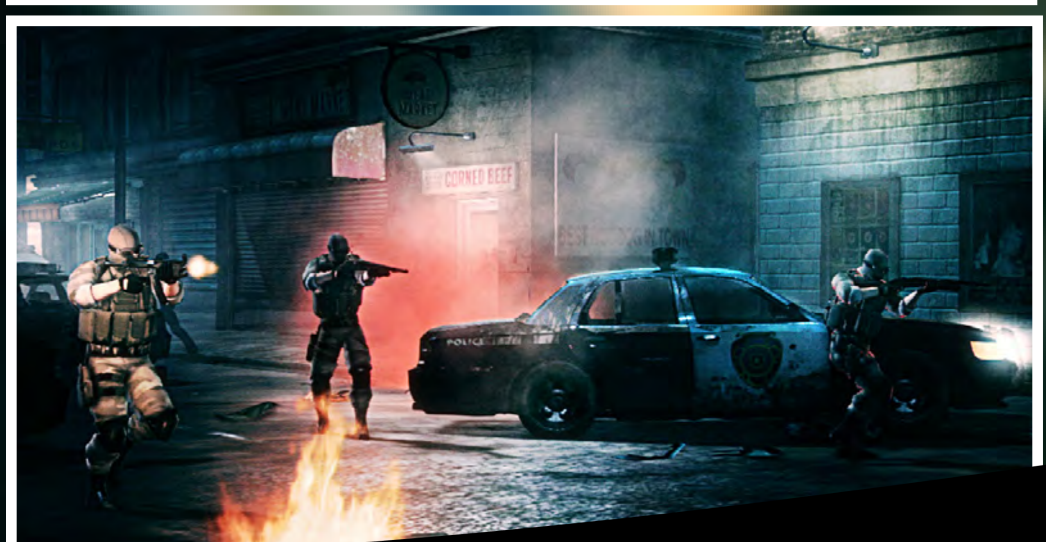
Humano Vs Zombie

EL REGRESO DE LOS ZOMBIES MÁS CONOCIDOS Y TU COMO SIEMPRE ESTARÁS ALLÍ PARA ENFRENTARTE A ELLOS

Resident Evil Operation Raccoon City verá la luz en invierno para XBOX360, PS3 y PC con el fin de demostrarnos que aún hay guerra contra los zombies en esta saga de éxito. Será un título que nos permitirá vivir la experiencia en tercera persona durante los sucesos descritos en Resident Evil 2 y 3 dándonos además la oportunidad de conocer los hechos desde el punto de vista del servicio de seguridad de Umbrella. Por lo tanto, será una historia medio usada de las anteriores, dándole un toque diferente, Escenarios oscuros y siniestros desarrollados en las calles de la ciudad más conocida dentro de la saga. En el mes de Septiembre de 1998 se desata en Raccoon City una propagación del T-virus desarrollado en la corporación Umbrella. Por una parte ante esta tragedia Umbrella ordena que un equipo se encargue de eliminar las pruebas y los supervivientes, y por la otra parte el Gobierno norteamericano aislará la ciudad y mandará sus propias fuerzas especiales para encubrir las acciones de Umbrella ante la propagación del virus. El jugador vivirá en la piel de un soldado del sistema de seguridad de Umbrella o de un soldado de fuerza de las operaciones especiales del país por lo que tendremos que enfrentarnos al grupo contrario añadiendo la dificultad de los zombies que residen en las calles de la ciudad. Cada miembro del grupo, Vec-

tor, Beltway, Bertha o Spectre contarán con habilidades distintas que se irán desbloqueando mediante puntos de experiencia incluyendo sus experiencias vividas por cada uno dentro de la ciudad. En el sistema de control del personaje se ha añadido la posibilidad de poder cubrirnos en los laterales de los coches y de además darnos la posibilidad de poder utilizar a los zombies agarrándolos para que nos ayuden a defendernos del ataque. Podremos vivir la experiencia solos o acompañados de un modo cooperativo. En el modo multijugador podrán enfrentarse hasta 8 jugadores en el que podremos seleccionar el bando, dándonos diferentes caminos para elegir dependiendo de la habilidad que más nos guste dentro de lo que nos presentan. Viviremos el regreso de uno de los enemigos más conocidos, a la vez que visitaremos lugares y conoceremos personajes que realmente han sido importantes en la saga Resident Evil. Contando que además nos tendremos que enfrentar a uno de los protagonistas de los anteriores títulos, Leon S.Kennedy. Además podrían estar presentes protagonistas importantes de las otras entregas, por lo que reúne todo lo necesario para que se convierta en una mezcla de héroes bastante agradable. Los videos e imágenes que nos han mostrado demuestran que el ambiente de los primeros títulos de la saga se ha manifestado en esta nueva entrega, dándole un toque de pasado desarrollado. Por lo tanto, no nos decepcionará. Resident Evil es un saga que ha permanecido durante años satisfaciendo a sus usuarios, y ahora con este nuevo título prometen horas de diversión en las que podremos disfrutar solo o acompañado. Todo al más estilo de la acción pura y dura. Sin contar que posiblemente puede ser la entrega con más sangre de la saga.





REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

GENERO: ACCIÓN **PLATAFORMAS:** XBOX 360, PS3, PC

TRAILER

HUNTED
THE DEMON'S FORGE

SOLO NOSOTROS PODREMOS RESCATAR A LOS CIUDADANOS

Un mundo fantástico dónde dos personajes tendrán que demostrar sus fuerzas usando lo mejor que saben hacer

Xile Entertainment son los encargados de Hunted The Demons Forge para XBOX360 y PS3. Se dio a conocer en 2010, dónde ya empezó a llamar bastante la atención, y ahora está a punto de enseñarnos todo lo que contiene. Es un RPG/Acción en tercera persona por lo que tendremos diversión asegurada matando a una gran horda de enemigos en un ambiente al estilo Edad Media con toques de la cultura maya, la diferencia con respecto a otros títulos de estas características es que el propio escenario nos da una sensación de historia, de antigüedad pues veremos ruinas antiguas desgastadas por el tiempo, y por el contrario las zonas actuales, aunque puedan estar derruidas no darán esa sensación. Todo ello hecho con el motor gráfico del unreal, lo que la mayoría sabrá lo que significa, unos movimientos muy logrados, una vista amplia, y una perspectiva que cambia según el ángulo en el que la veamos. La historia se basará en un mundo fantástico, donde el mal se está apoderando de todo lo que está a la vista. Los aldeanos poco a poco van desapareciendo mientras que unas criaturas emergen de debajo de la tierra. Saben donde se encuentra el lugar dónde retienen a todos esos aldeanos, sin embargo solo dos mercenarios aceptarán esa misión tan arriesgada donde tendrán que enfrentarse a todo tipo de enemigos para rescatarlos, ellos son E'lara y Caddoc. Ambos personajes cuentan con sus propias cualidades que usarán en el campo de batalla y en el que se ayudarán mutuamente para sobrevivir. Ella

usará su arco y el su espada, a la vez que podrán usar magia. El título presenta tanto un modo cooperativo online y offline con el que podremos compartir historia con un amigo, haciendo que la aventura sea aún más interesante. Cuando juguemos solos no podremos dar órdenes a nuestros compañeros, por lo que en ciertas partes saldrá información relevante para ciertas escenas, sin embargo, en el modo online podremos pedir a nuestro acompañante que nos ayude a resolver y a buscar una táctica para avanzar. No solo tendremos que ir abriéndonos paso en el camino matando a los monstruos que aparezcan ante nosotros, si no que también tendremos una serie de puzles para que pongamos en funcionamiento nuestra mente. El juego cuenta con una opción que nos permitirá editar unas arenas prefabricadas para crear nuestros propios mapas de una manera bastante sencilla, dándonos la oportunidad de poder elegir los niveles de la mazmorra, el aspecto, las armas y hechizos, el número y tipo de enemigos, entre otras cosas, convirtiéndonos de hecho en parte del desarrollo de nuestra diversión y por supuesto pudiendo compartirla con otros jugadores, ya sea pantalla partida o a través de la red y por último si estas muy orgullosos de tu creación puedes subirla para que otros jugadores la experimenten.

Un detalle importante es que tanto el oro conseguido en la campaña como el oro obtenido en el modo Crisol (multijugador) nos servirá para desbloquear cosas en este modo y así poder hacer mejores mazmorras. Sin lugar a dudas Hunted The Demons Forge es un titulo que tiene un ambiente bastante atrayente y unas bases que lo convierten en un juego más llamativo en su modo cooperativo.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



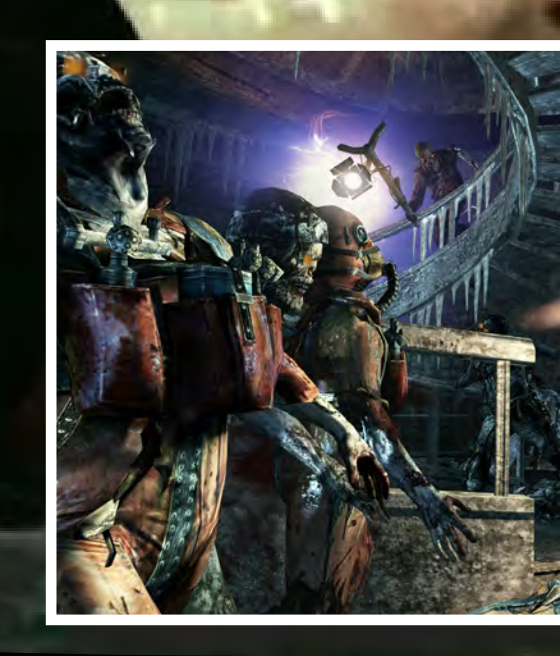
MORIR O MATAR

TRAILER

CALL OF DUTY BLACK OPS ESCALATION

UN TOQUE DE HUMOR NEGRO EN SU NUEVO MAPA PARA EL MODO ZOMBI "CALL OF DEAD"

Como viene siendo ya habitual en títulos de gran calibre, se ponen a disposición de los usuarios diversas descargas de contenido o también llamados DLC el cual experimentamos una ampliación de la experiencia de nuestro juego... Como en el caso de Call Of Duty Black Ops: Escalation, que junto a "First Strike" se convierte ya en el segundo pack de mapas lanzado por la compañía Treyarch para el disfrute de todos nosotros. Su contenido es muy simple: 4 mapas mas que se nos añaden que los podremos jugar normalmente en partidas multijugador siempre y cuando lo votemos y salga elegido o directamente en una opción llamado "mapas escalation" la cual se podrá jugar única y exclusivamente en ellos, estando disponible también diversos modos de juego como son el ya mítico combate a muerte por equipos, buscar y destruir, capturar objetivo y para los más duros un modo aleatorio en el cual el daño de las balas se ve incrementado y el tiempo será muy limitado. Ahora una breve descripción de los mapas: En primer lugar tenemos "Zoo" donde los equipos se enfrentaran en un zoo soviético ya abandonado donde destacamos decir que es el mapa más grande de los cuatro y que cuenta con varias zonas al aire libre y pocos lugares donde poder "acampar" y esperar a que pase el enemigo, también destacamos un pequeño tranvía que recorre casi la totalidad del mapa y eso significa que dominar esa po-





sición es casi ganar la partida. "Stockpile" nos sitúa en un pequeño pueblo ruso que sirve de tapadera para albergar instalaciones militares con armamento de destrucción masiva. Es un mapa muy variado donde en cada esquina puede haber un enemigo o una trampa, las pequeñas casas situadas en las lejanías es un buen lugar para montar un nido de francotirador o incluso esconderse para poder lanzar ataques de napalm o poder pilotar el RCX sin miedo a que nos maten. Situado ahora en La Habana "Hotel" destaca por su altísimo nivel de detalle (es mi favorito) y donde los equipos se enfrentan en la azotea de un lujosísimo hotel donde destacan dos grandes edificios todos ellos llenos de pasadizos y buenos escondites, separados entre ambos edificios por una zona muy amplia con piscina en medio y donde a cada lado del edificio se puedan batir los francotiradores más habilidosos, pero cuidado que no se nos suban por el ascensor y nos pillen por la espalda, una buena claymore y listo.

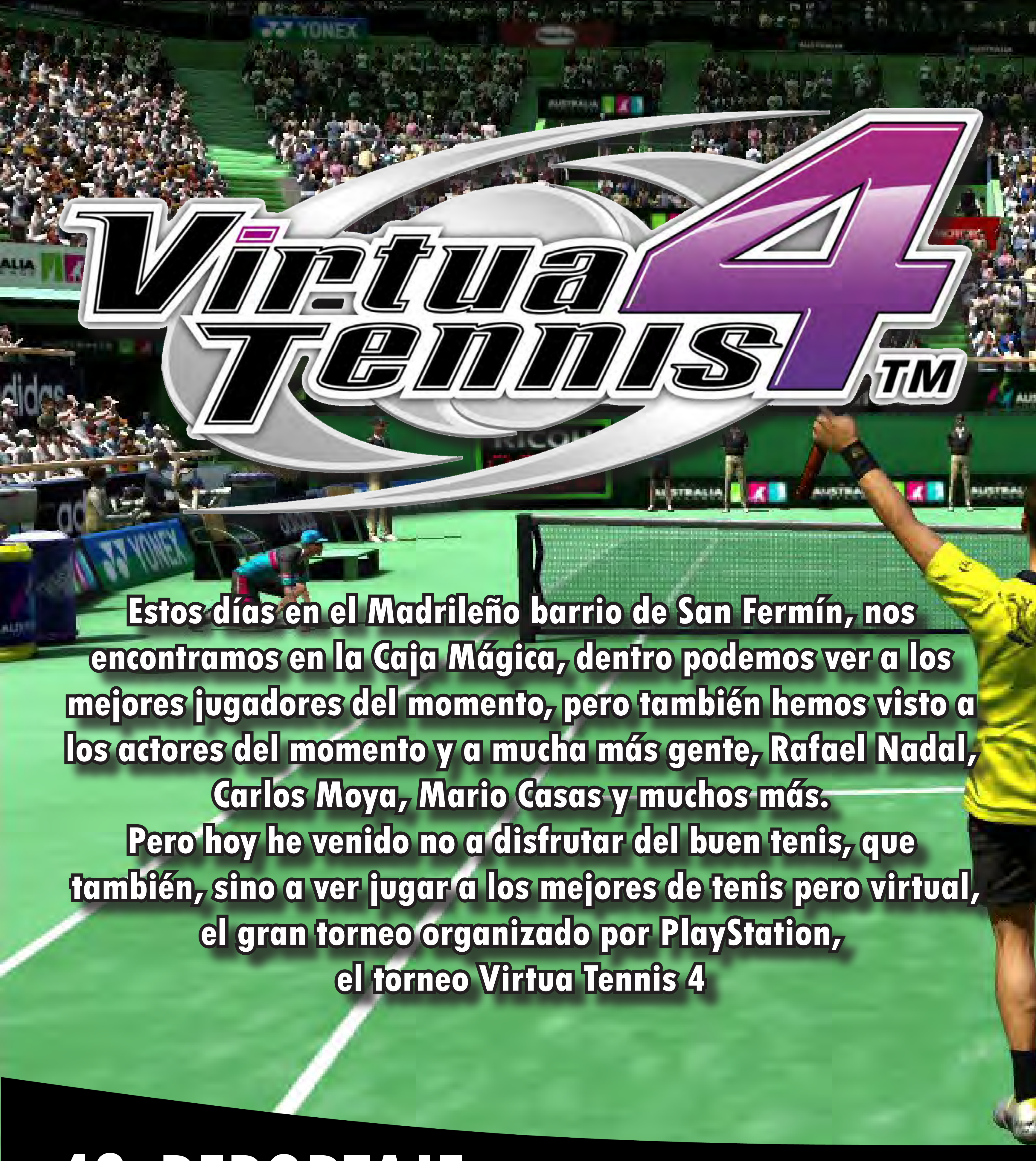
Y ya por ultimo pero no menos importante "Convoy" nos sitúa como su nombre propiamente dice en un convoy militar americano que ha sido asaltado, buenas posiciones para francotirador y para escaramuzas y trampas. Habrá edificios colindantes como un motel de carretera y una pequeña gasolinera además de algunas autocarabanas. Pero no solo aquí acaba el DLC ya que para los aficionados a los zombis no va a ser menos, habrá un mapa para dicho modo de juego llamado "Call Of Dead" en el cual esta vez tendrá una pequeña historia con sus toques de humor negro y protagonizados con personajes famosos de sagas del cine del terror y diversos como son: Sarah Michelle Gellar, Protagonista de Buffy Cazavampiros. Danny Trejo, protagonista de la película Machete. Michael Rooker, que entre otras películas del género se le puede reconocer en "El coleccionista de huesos" Y por ultimo un mito ya del cine de terror, Robert Englund o mejor dicho "Freddy"





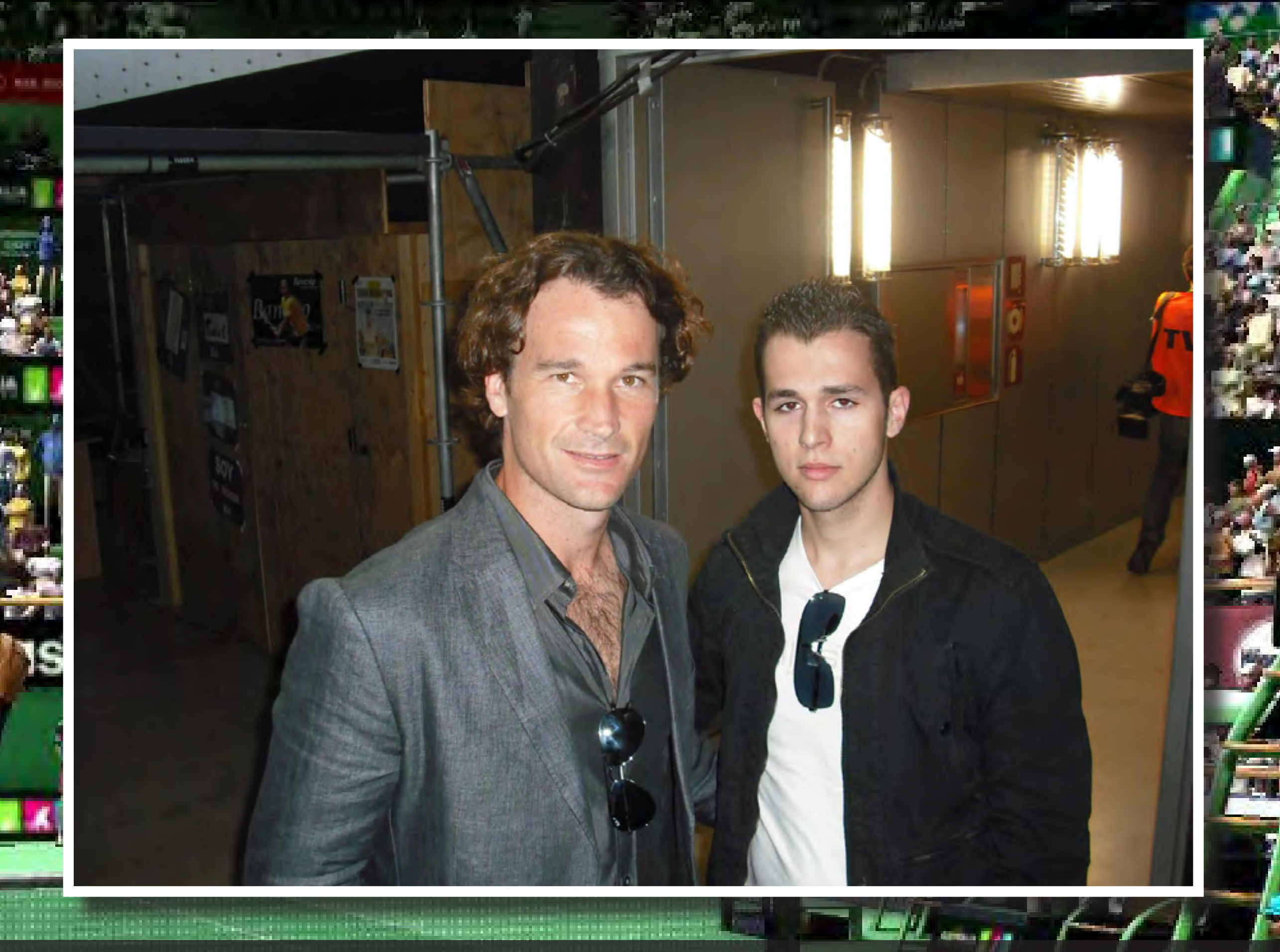
de Pesadilla en Elm Street. Y la historia en si es muy simple, el mismo director George Romero, está rodando una película de zombis con nuestros cuatro protagonistas cuando de repente se ven sorprendidos por zombis de verdad y no tendrán más remedio que continuar con lo que estaban haciendo, matar zombis. El mapeado como era de esperar es idóneo para este modo de juego donde, a medida que desbloqueamos zonas, se va haciendo más laberintico y eso nos puede dar una ventaja o de lo contrario convertirse en nuestra tumba. Como siempre encontraremos armas en varios lugares pero la guinda se la vuelve a llevar la caja sorpresa que nos podrá dar el arma más poderosa del juego o una pistolita que no les provoca apenas daños. En definitiva si eres aficionado al Call Of Duty y quieres ampliar tus experiencias podrás adquirir este DLC en el Bazar de Xbox Live por un precio de 1200 MP que a nuestro parecer es algo elevado para lo justo que ofrece (quizás uno o dos mapas mas...).

REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ



Estos días en el Madrileño barrio de San Fermín, nos encontramos en la Caja Mágica, dentro podemos ver a los mejores jugadores del momento, pero también hemos visto a los actores del momento y a mucha más gente, Rafael Nadal, Carlos Moya, Mario Casas y muchos más.

Pero hoy he venido no a disfrutar del buen tenis, que también, sino a ver jugar a los mejores de tenis pero virtual, el gran torneo organizado por PlayStation, el torneo Virtua Tennis 4

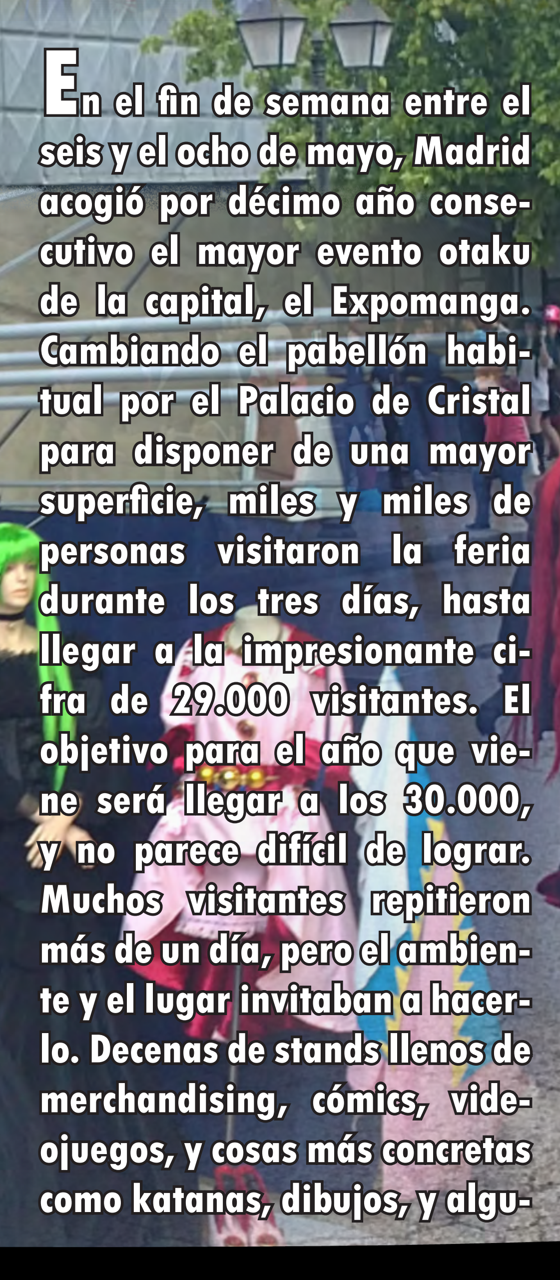


Este torneo en el que en teoría iba a tener 128 jugadores, el numero ha sido muchísimo mas modesto, por lo menos el primer día fuimos 6 personas, y como no había suficientes contrincante Playstation tuvo que saltarse totalmente las reglas del torneo y jugar contra los propios organizadores. Pero esta no es la cuestión porque disfrutamos con este juego mucho, si es verdad que el realismo de move es malísimo, con agitar el mando como si estuvieras cazando una mosca haces saques, das reveses y haces todo, aun está muy por pulir. Pero esto hizo que todos estuviéramos al mismo nivel, y es muy entretenido de jugar, sobre todo lo será con los piques entre amigos. Este torneo tenía una meta, el ganador se llevaría 5000 eurazos, y fueron para Francisco Javier Paso, que además se llevo una Consola PS3 + videojuego VT4 + Starter Pack de PlayStation Move. El segundo y tercer clasificado también se llevaron un buen dinerito, además de juego, y el Play Move. En esta final contamos con la presencia de Carlos Moya, uno de los grandes de este deporte, que jugó una partida con un espectador de la final. En definitiva, una gran final, un gran tenista como padrino y un gran juego para jugar con los amigos. Lo tienes ya en tu tienda por un precio que ronda como siempre los 60 euros. ¡Disfrútalo!

REALIZADO POR DAVID VAQUERIZO



LA CITA CONGREGÓ A LA IMPRESIONANTE CIFRA DE 29.000 VISITANTES



En el fin de semana entre el seis y el ocho de mayo, Madrid acogió por décimo año consecutivo el mayor evento otaku de la capital, el Expomanga. Cambiando el pabellón habitual por el Palacio de Cristal para disponer de una mayor superficie, miles y miles de personas visitaron la feria durante los tres días, hasta llegar a la impresionante cifra de 29.000 visitantes. El objetivo para el año que viene será llegar a los 30.000, y no parece difícil de lograr. Muchos visitantes repitieron más de un día, pero el ambiente y el lugar invitaban a hacerlo. Decenas de stands llenos de merchandising, cómics, videojuegos, y cosas más concretas como katanas, dibujos, y algunas asociaciones, así como los stands de Namco-Bandai organizando torneos, Nintendo presentando su 3DS, etc. Ya en las cercanías del lugar se respira un ambiente especial, con todo el mundo vistiendo los "cosplays" de diversas series y personajes, y un buen rollo generalizado entre todos los allí presentes. Pero una vez dentro del pabellón, es como entrar a otra dimensión: mil actividades por hacer, ya sea con las asociaciones, torneos de cartas, videojuegos, sorteos, concursos de cosplay, karaoke, comprar, o simplemente charlar con la gente o disfrutar pidiendo fotos.

El peor día para visitar la feria fue, sin lugar a dudas, el sábado. Varias horas de cola bajo la intempestiva lluvia, aunque sin duda también fue el día con más ambiente. Así y todo merecía la pena repetir, ya que el viernes había mucha menos gente, y el domingo ya quedaba poco por ver. Por suerte el sábado fue el único día con peor tiempo, y el resto del fin de semana la gente disfrazada no sufría tanto por sus trajes.

Ahora sólo queda esperar un año a la próxima edición. Por el camino tendremos el Expocomic y el Japan Weekend, pero que para gusto de un servidor ninguno de los dos tiene la misma magia que el Expomanga. Ya estoy tachando los días en el calendario, espero volver la próxima edición con más fotos y más experiencias que contar.



DOA: DIMENSIONS ES LA PRIMERA ENTREGA EN UNA PORTÁTIL DE NINTENDO

El 12 de mayo, Nintendo nos invitó a la presentación de Dead or Alive: Dimensions, el estreno de la saga de lucha en la nueva portátil. Justo ahora se cumplen 15 años desde la primera entrega, aparecida en máquinas arcade, y posteriormente portada a Sega Saturn y PlayStation. Tras un largo recorrido pasando por recreativas, Dreamcast, Playstation 2, Xbox, Xbox360 y la última entrega en PSP, DOA Dimensions se convierte en la primera entrega para una portátil de Nintendo, y la primera en tres dimensiones.

Aprovechando el aniversario, el juego recoge todos los personajes e historias de las anteriores entregas, y todo ello conjuntado con escenarios tridimensionales, destruibles,

con varios niveles donde luchar, para poder tirar a un enemigo contra una pared y que caiga más abajo, y cambiar así el lugar donde enfrentarnos.

Nintendo amenizó la presentación con una demostración de Aikido, dirigida por Octavio de la Mata, quinto Dan y maestro en una escuela del arte marcial más moderno que existe. Nos comentaron la importancia de la defensa, característica que comparte con DOA: Dimensions. En esta ocasión no tendremos sólo botones de ataque, si no que la mitad de éstos nos servirán para defendernos, ya que según nos aseguran, podremos ganar combates sin realizar ni un solo ataque, simplemente aprovechando la fuera del rival para conseguir vencerle. Octavio y sus alumnos realizaron un buen número de movimientos, tanto armados como desarmados, para demostrarnos que lo que decían era realidad.

Las sensaciones que nos ha dejado DOA: Dimensions por el momento son bastante positivas, próximamente tendremos la opción de probarlo a fondo, ya que sale a la venta el 20 de mayo. Veremos si cumple con lo que promete, diversión a raudales, y distinguirse del resto por no dedicar todos nuestros esfuerzos a machacar con ataques a los rivales.

REALIZADO POR ALVARO NARANJO



CURIOSIDAD



¿DÓNDE DORMIRÍA MARIO BROS?

Navegando por la red como siempre, para encontraros las mejores curiosidades nos hemos encontrado con esta. Una verdadera obra de arte, llena de colorido y con todos los detalles que podían esperar los seguidores de Mario. No falta detalle ya que incluso los colores de la cama van a juego con el juego.

EL GANCHILLO VUELVE A ESTAR DE MODA

Todos tenemos alguna abuela que nos le gusta hacer ganchillo, y siempre vemos como hacen esas camisetas que nunca nos pondríamos, unos guantes que no nos gustan demasiado, pero ¿Y si nos hicieran un gorro de Bender? Pues a la mía no la he convencido, así que si alguno lo consigue que se ponga en contacto conmigo.



¿SI TE DIGO QUE LOS HADOKEN SON PUÑOS?



Si los diseñadores se enteraran. Seguro que nunca te has fijado en detalle de los Hadoken de Ken o Ryu. Si te fijas claramente veras que no solo son bolas de luz, si no que son una extensión de los puños de los mismos
Los Hadoken (o las "ondas vitales") de Ryu y Ken en el Street Fighter son una prolongación de sus puños.



LOS MENSAJES PRELIMINARES NOS ACOSAN

Siempre pensamos que los mensajes subliminares no sirven para nada, aunque sabemos que están en todas partes pero ¿Qué pensaríais que hay en la portada del mismísimo Super Mario Galaxy? Pues sí, lo hay. No se sabe si es una broma de Nintendo, un mensaje con alguna intención o simplemente ha sido sin querer, porque muchas veces somos muy rebuscadores.
Vemos que el titulo del juego que aparece en la portada tiene algunas letras que debajo de ellas hay un pequeño punto blanco brillante, dando la impresión de que esa letra es radiante. Si descartamos las demás letras y cogemos solo las que hemos dicho, nos encontramos con el mensaje: "UR MR GAY" o lo que es lo mismo "Usted señor gay". Pensar lo que queráis…



ARMAS QUE NUNCA USAREMOS

Si no os habéis pasado el juego Final Fantasy 7, ¡No sigáis leyendo!
Aeris, la preciosa amiga de nuestro protagonista, durante el desarrollo del juego es asesinada por Sephirot, y nos deja seguir jugando sin su compañía, pero lo graciosos es que nos siguen saliendo armas que solo puede usar ella pero… ella nunca las usará.

SI LA POKEBALL HUBIERA SIDO DISEÑADA POR OTRA PERSONA



Estamos seguros que todas las personas pensamos de diferente manera, y posiblemente si Mario hubiera sido diseñado por SEGA tal vez en vez de gorra tendría pelos de pincho, si Lara Croft la hubiera diseñado Ubisoft tal vez hubiera nacido en Roma y le faltaría un dedo, y entonces ¿Cómo hubieran sido las bolas de pokemon si las hubiera diseñado otra persona? Os dejamos unos originales diseños que ha hecho Steve Napierski.

STREET FIGHTER '89 ¿LO CONOCÉIS?



Efectivamente, no os suena, porque nunca llegó a salir. El primer juego de la franquicia salió en los salones arcade en 1987, y dos años después Capcom quiso sacar una secuela con el título de Street Fighter '89, pero finalmente cambiaron de idea y se les ocurrió sacar una nueva saga: Final Fight.

MEGAMAN 6 PREDIJO PARTE DEL FUTURO

Dentro del sexto juego de la franquicia Megaman, en una de las escenas, estando en la habitación de Land, nuestro protagonista, podemos ver que junto a la ventana hay una consola portátil, pero no una consola cualquiera, sino que hay una Nintendo Ds. Se puede ver claramente que tiene sus dos pantallas y que tiene forma alargada, ¿Y la curiosidad? Megaman 6 era un juego de Game Boy Advance.



ASSASSIN'S CREED 2, UN JUEGO QUE SIEMPRE NOS SORPRENDERÁ

Todos conocéis el juego Assassin's Creed 2, pero seguro que muchos no sabéis que dentro de él aparecen docenas de curiosidades, fechas de apocalipsis según diferentes religiones y civilizaciones, y datos que ayudan en la búsqueda del objeto que buscamos.

Entre estas fechas podemos encontrar el número 12212012, equivalente al 21 de diciembre de 2012 según el calendario de los Maya, fecha en la que ellos predijeron que acabará el mundo tal y como lo conocemos. La palabra YonaGuni también aparece en el juego, es el nombre de una isla japonesa, en la que vivió una antigua civilización que sufrió la misma desgracia que la mítica Atlantis.

Lucy, la ayudante del médico que nos tiene encerrado con la intención de que usemos el Animus, desde el principio nos da buena espina, y sabemos que ella será la que nos ayudará a salir de allí, pero claro, seguro que casi nadie ha probado a hablar con ella lo suficiente, hasta el punto de que nos muestra su mano izquierda, donde vemos que ella también es una asesinas porque… le falta el mismo dedo que a Altair, para usar la hoja oculta.

Y para finalizar esta noticia, Altaïr Ibn La-Ahad, es el nombre de nuestro protagonista y significa en árabe "El que vuela" y su apellido "Hijo de nadie"

REALIZADO POR CRISTINA USERO



GENERO: ACCION/ PUZZLE

PLATAFORMAS: XBOX 360, PS3,PC

DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

DESAROLLADORA: VALVE

RECOMENDADO POR CREATIVE FUTURE

PORTAL 2

TRAILER



Portal 2, nos llega como un original juego de puzles dentro de un mundo lleno de shooters y rpgs y lo más importante, destacando por encima de muchos de estos

El juego comienza con una comprobación de nuestros reflejos porque hemos estado crionizados durante unos cuantos días. Momentos después nos duermen de nuevo y al despertar esta todo destruido. Nos encontramos en un mundo totalmente futurista donde los robots controlan y experimentas con los humanos, pero eso va a cambiar y todo depende de nosotros.

Así comienza una insólita historia que nos hará jugar durante más de seis horas resolviendo un rompecabezas tras otro, aunque es cierto que siempre estaremos deseando resolverlos, no por subir nuestro autoestima ni tampoco por merito personal sino por escuchar los geniales y a veces desalentadores comentarios de GLaDOS, un robot que se encargara de prepararnos todos las pruebas y hacernos lo imposible para

que no las superemos. En este punto nos alegramos de que el juego nos llegue totalmente en castellano, tanto los subtítulos como todos los diálogos, porque posiblemente si no hubiera sido así este juego hubiera perdido gran parte de valor. Con esto no decimos ni mucho menos que el juego no sea completo, porque tiene una reunión entre gráficos, diálogos y jugabilidad a la altura de cualquier otro gran título.

Iremos en todo momento acompañados de nuestra pistola de portales, la única arma que podremos usar, con la cual siempre podremos crear dos portales: uno de entrada y otro de salida. También deberemos ir ayudándonos de los laser haciéndolos pasar a través de los portales, o cambiando su dirección con las cajas (que tendremos también que calentarnos la cabeza para conseguir). Durante todo el juego, habrá unos carteles que nos dirá en que prueba nos encontramos y unos consejos o normas que debemos de cumplir: si pulsas los botones abres puertas, si te ataca una torreta mueres, si te cae una caja mueres, no bebas agua…. esto último no sabemos porque pero no os caigáis al agua.

El nivel de dificultad irá aumentando conforme avancemos en el juego, y os aviso que más de un puzle os robara muchísimo tiempo, e incluso alguno no seréis capaces de resolverlo sin la opinión y ayuda de alguien más ¿Seréis capaz de superar el juego sin hacer uso de internet? Tendremos más de cien pruebas distintas, en escenarios parecidos pero con diferentes objetos y pruebas que superar, un consejo es que si se os ocurre alguna locura o posibilidad remota probarla, porque posiblemente esa sea la solución.

Portal 2 incluye un modo cooperativo que aumentará el tiempo



de juego, y ahí viene lo mejor, si tenemos la versión de PS3 y un amigo con PC podremos ¡Jugar juntos! Este juego trae esta útil y mejorada oportunidad de unir las consolas con los pcs mediante Steam de manera que amplíe el número de personas que prueben Portal 2. Si todo esto os parece poco, Valve nos traerá a todos los usuarios, de las diversas plataformas, algunos de los mapas que creemos entre todos, ¿Será el vuestro uno de los elegidos? El juego incluye unos gráficos bastante decentes, muy buenos para este juego. Un nivel de detalle lo suficientemente bueno como para ver todo correctamente, tener bastante lejanía a la hora de encontrar sitios donde disparar, aunque si colocamos los portales de tal manera que nos podamos ver, vemos que tal vez se podrían haber currado un poco más el diseño y los cuidados gráficos de nuestra protagonista.









PORTAL 2		HISTORIA	9.7
GRAFICOS	9.1	MUSICA	9.8
JUGABILIDAD	9.3	TRADUCCION	9.9

NOTA

9.6

REALIZADO POR BIBIANO RUIZ

CONCLUSIÓN

Portal 2 es un original juego, un juego alternativo a lo que estamos acostumbrados a ver últimamente en las tiendas, con una historia que engancha, unos comentarios muy, muy graciosos y con la novedad de jugar con el mismo juego en PC y PS3.

Te voy a nombrar Ex presidente de los vivos ¿Sabes por qué?



PATA PATA PATA POM

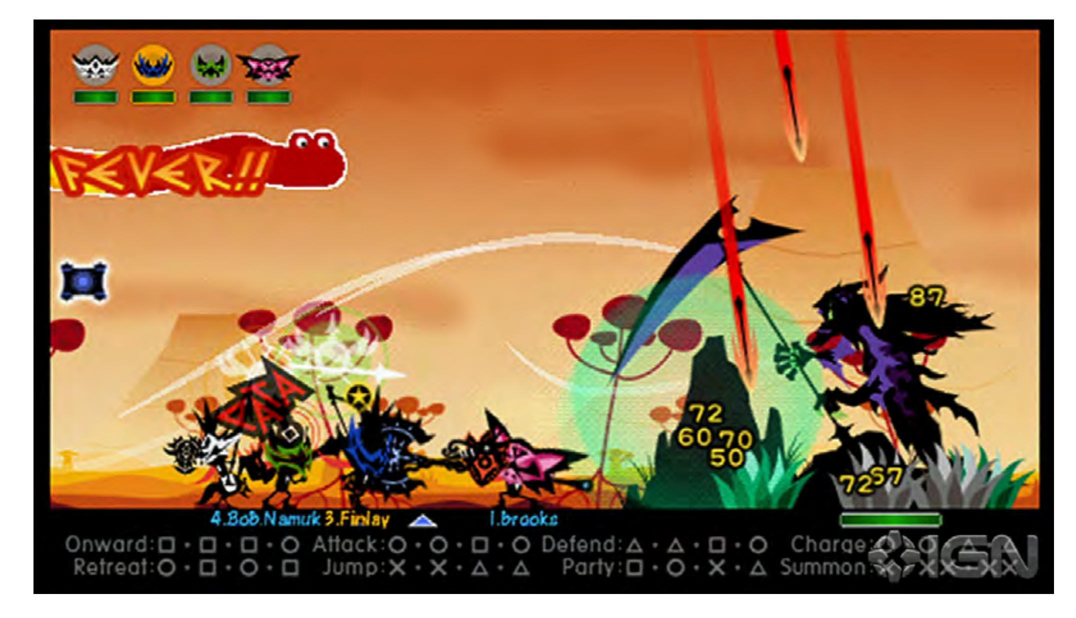
Llega la tercera entrega del juego exclusivo para PSP Patapon. Por primera vez seremos uno de los tres superhéroes, y saldremos en pantalla para acabar con nuestros enemigos y salvar a los Patapon

Lideraremos a nuestra tribu de seguidores formada por tres miembros: Chin, Kan y Ton, que nos seguirán durante los ochenta niveles que trae nuestro juego, sorteando todo tipo de obstáculos, combatiendo en brutales batallas hasta derrotas a treinta poderosos jefes, haciendo una simbiosis entre ritmo y estrategia.

Viviremos momentos dentro de retorcidos laberintos y oscuras mazmorras. Podremos hacer diversas combinaciones de lucha, usando distintas armas que iremos comprando con los puntos obtenidos en las batallas que ganemos, y las distintas habilidades de las que disponemos.

Patapon 3 sigue la misma mecánica y la jugabilidad de sus antecesores, pero también nos trae algunas mejoras, como por supuesto el modo online, donde

podremos jugar hasta un máximo de 8 jugadores, si ya nos divertíamos bailando al ritmo de pata pata pata pom ahora también lo podremos hacer en grupo. Para hablar de jugabilidad os podemos contar a los que no habéis jugado nunca a ninguno de los títulos anteriores y habéis decidido comenzar con esta tercera parte, que en Patapon todo lo que hagamos será al ritmo de la música. Tendremos la posibilidad de movernos hacia delante, hacia atrás, atacar, esperar que nos ataquen, saltar para coger objetos, pero siempre a ritmo de la música y si somos tan rítmicos que lo hacemos perfecto conseguiremos puntos para hacer mejores ataques.





Después de cada batalla o antes, según lo veamos, tenemos la posibilidad de organizar nuestro ejército y nuestras características. Podemos cambiar la formación con la que vamos a luchar, porque a lo mejor en la batalla contra los ciclopes preferimos usar un rol defensivo en vez de ofensivo; comprar nuevas armas y por supuesto equipárselas a nuestro héroe o compañeros; mejorar las armas que ya tenemos, hecho muy importante para acabar con los enemigos; y algunas cosillas más.

Nos encontramos con un estilo gráfico muy colorido y saleroso. Unos toques de imaginación y fantasía. Nos sentiremos pequeños en la pantalla pero grandes a la hora de combatir. Sigue la línea de los anteriores pero ¿Por qué cambiarla? Esos pequeños amigos que tanto nos divierten no tienen por qué cambiar con cada título.





PATAPON 3		HISTORIA	8.3
GRAFICOS	8.3	MUSICA	7.6
JUGABILIDAD	8.2	TRADUCCION	9.3

NOTA

8.4

REALIZADO POR CRISTINA USERO

CONCLUSIÓN

Tanto si eres seguidor de la franquicia o eres nuevo; niño o adulto, Patapon 3 seguro que te gustará. El único título que nos hará bailar con cada ataque y cada movimiento.

POM POM PATA POM

PATAPON 3



ASOCIACIÓN FILAK

Ubicada en Fuengirola, Málaga. Destinada a los videojuegos y la cultura japonesa. Esta asociación creada recientemente, organiza eventos mensualmente para crear un ocio
alternativo entre los jóvenes. Les gusta el manga, el anime, el rol, las magic y un sin fin de cosas.

Si quieres saber más sobre ella porque estás cansado de que no se haga nada en tu ciudad o porque tienes afán de ser tú el creador, contáctales.

Puedes ver su foro en:
www.asofilak.foroactivo.com

Email:
asofilak@gmail.com

DEJA DE ESPERAR PARA QUE PASEN COSAS, ¡HAZLAS TÚ!

APHIDS EXPERIMENT
FLATLINE2000.SE



LOS SEIS HEROES MAS FAMOSOS DE SONY SE UNEN PARA COMPETIR POR EL PRIMER PUESTO

PlayStation Move héroes es lo que ha conseguido Sony mezclando los seis protagonistas de sus más reconocidas franquicias

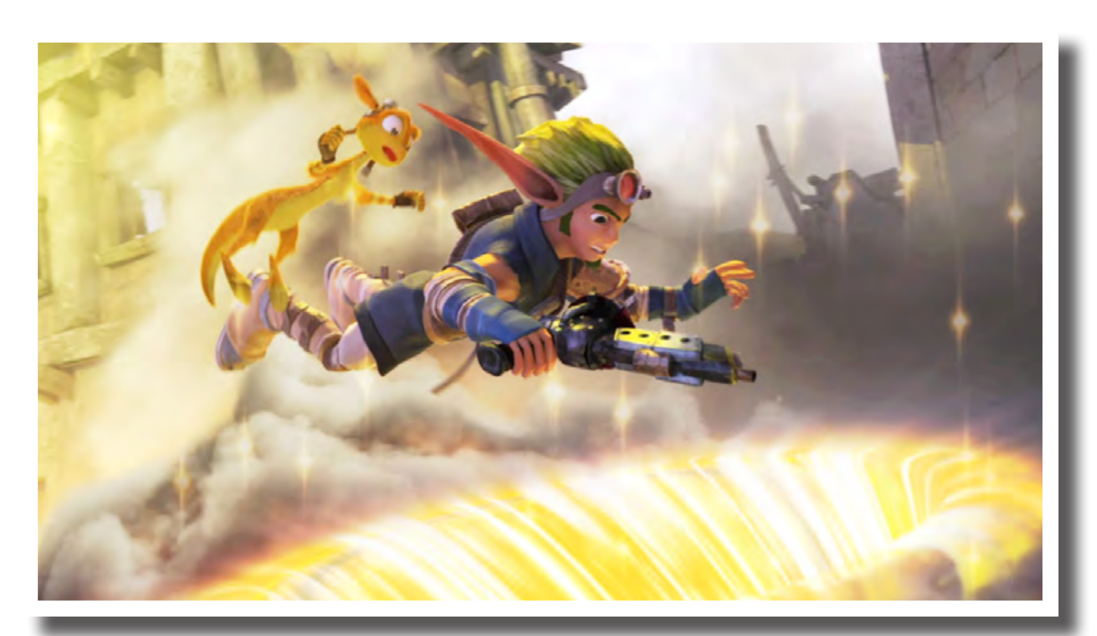
Ratchet, Clank, Sly, Bentley, Jax y Daxter son los personajes que usaremos en este juego. Este característico grupo ha sido secuestrado para que demuestren sus habilidades y consigan salvar a todos los whiblets que puedan.

En el modo historia tendremos tres mundos distintos donde probar nuestras habilidades y siempre dispondremos de la opción para elegir entre uno de tres personajes elegibles. Los mundos serán: Metrópolis, Villa Refugio y París, aunque luego tendremos un cuarto que tendremos que desbloquear. Du-

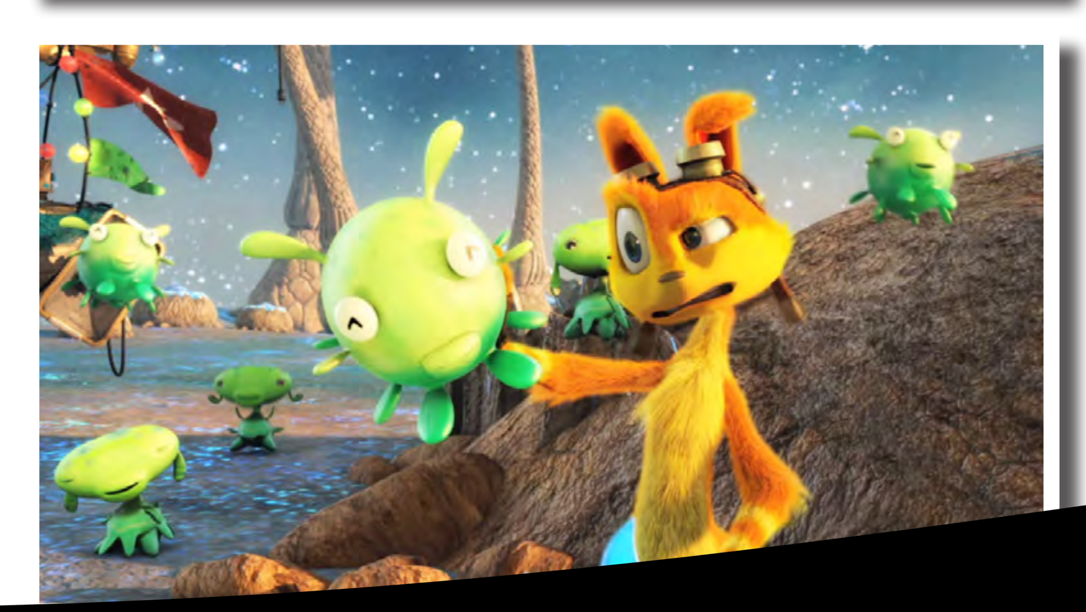
rante el juego se valora siempre la puntuación que obtengamos y que objetivos hemos cumplido, porque gracias a ellos ganaremos medallas de bronce, plata y oro, y posiblemente algún que otro traje desbloqueable.

Disponemos de cinco modos de juego, dependiendo del nivel elegido, empezando por un modo shooter, donde jugaremos en tercera persona y tendremos que movernos a través del mundo salvando whiblets, rompiendo cajas y acabando con los enemigos; modo disco, lanzaremos un disco y tendremos que controlarlo con nuestro mando, pero cuidado que no son infinitos; modo bolos, usaremos nuestras habilidades como lanzador de bolos para destrozar todo lo que encontremos y así hacer despegar los cohetes que nos harán ganar las medallas; modo armas, en este modo cada personaje tendrá su propia arma y posiblemente sea el modo más divertido; y finalmente el modo látigo, donde será importante tanto la rapidez de la mano como el giro, todo valdrá para conseguir el latigazo perfecto.









Echamos de menos eso sí, la variedad de escenarios, porque muchas veces nos encontramos con que estamos usando un arma diferente, un héroe distinto pero la misma pantalla que hace dos minutos, posiblemente el juego tendría que haber dispuesto de una más amplia variedad de escenarios. El juego podemos acabarlo en unas cinco horas, pero sin conseguir todas las medallas de oro y objetos desbloqueables.

Gráficamente esta fenomenal, porque necesita necesariamente un nivel de detalle muy alto para el tipo de juego que es, lo importante en este juego es la jugabilidad y la verdad es que con excepción de algunos momentos en los que tenemos que hacer unos super-giros de muñeca el juego va muy bien, y conseguimos dominar a nuestro personaje con nuestro mando de PSM. También goza de un nivel bastante completo en los escenarios y enemigos. El juego incluye todas las voces en castellano, escucharemos hablar en castellano a todos nuestros héroes y unas canciones super pegadizas que nos ayudarán a disfrutar de este título que viene en exclusiva para PS3.





PLAYSTATION MOVE HEROES			
GRAFICOS	8.7	HISTORIA	8.0
JUGABILIDAD	8.2	MUSICA	8.4
		TRADUCCION	9.9

NOTA

8.6

REALIZADO POR BIBIANO RUIZ



CONCLUSIÓN

Un titulo perfecto para estrenar nuestro mando, ya que posiblemente es el primer juego que explota al máximo el potencial de Playstation Move. Diviértete eligiendo uno de los seis héroes más famosos de Sony y superando todos los minijuegos que incluye ¿A que esperas?





Ideal para principiantes del género

15 Days es una aventura gráfica ambientada en Londres en el año 2009, aunque a medida que avancemos iremos viajando a distintos países

Nuestra aventura comienza el día del cumpleaños de nuestra protagonista, que junto con dos amigos se dedica a robar cuadros para venderlos y donar el dinero a ONGs. Este son las bases de la historia que se irá complicando poco a poco. El sistema de juego es bastante simple, como en la mayoría de juegos de este estilo será cliqueando en con lo que queremos interactuar y seleccionando una acción de entre las disponibles. También tendremos que resolver puzzles de vez en cuando, aunque si se nos hacen muy difíciles podremos resolviendo pinchando en el contador de tiempo varias veces. La dificultad del juego no es precisamente muy alta, más bien al contrario, pues si bien hay bastantes objetos con los que podremos interactuar estos no nos

dan muchas opciones, excepto los objetos clave para continuar avanzando en la historia, que escuetamente nos da la opción que requerimos y poco más. Y con respecto a los puzzles será ir jugando con los botones que nos ofrece el puzzle/minijuegos hasta conseguir resolverlo.

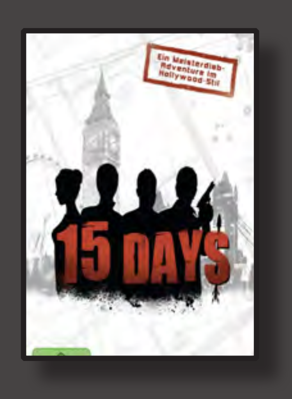
Un detalle a comentar es que a lo largo de la historia iremos cambiando el personaje al que manejamos durante cortos períodos entre los compañeros de Cathryn y un policía americano que está investigando unos asesinatos para luego volver de nuevo a nuestra protagonista.

Ahora entramos en la parte escabrosa, los gráficos. Pues si en general están muy bien sobre todo en las escenas cinematográficas, de vez en cuando el personaje que controlamos se puede poner a flotar, o faltan escenas animadas y de repente dan un salto, como por ejemplo al levantarnos de la silla de nuestra casa. Otro problema con los gráficos que no vemos pero que si lo sentimos es cuando el juego se cae por un error gráfico y tenemos que volver a cargarlo y si no hemos guardado nuestra partida recientemente tendremos que volver a empezar desde el último momento que lo guardamos.

El apartado sonoro también tiene sus pegas, pues si bien tanto la música como los sonidos del juego están bien conseguidos, durante las conversaciones estos se escuchan demasiado fuertes teniendo que hacer bastante esfuerzo para escuchar lo que se dice, por supuesto en ingles.



Una historia que no llama demasiado la atención pero que tampoco resulta aburrida



15 DAYS		HISTORIA	7.0
GRAFICOS	5.3	MUSICA	5.0
JUGABILIDAD	6.0	TRADUCCION	6.3

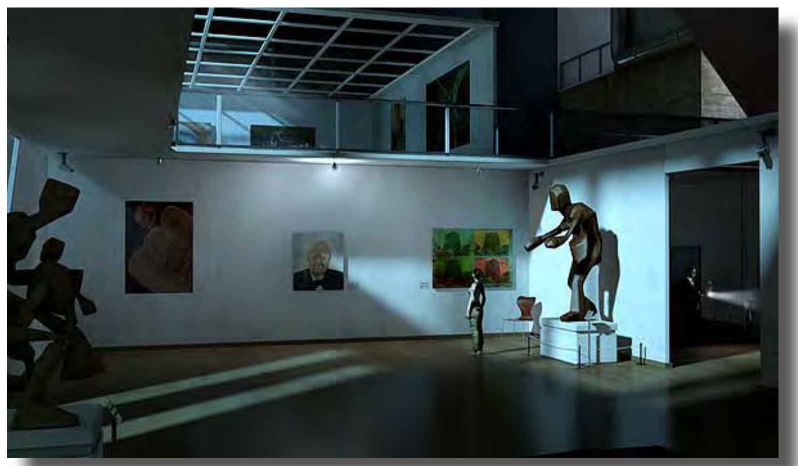
NOTA

6.1

REALIZADO POR JOSE Mª ALCARAZ

CONCLUSIÓN

15 Days es una aventura gráfica para los principiantes de este género, y si no fuera por sus errores sería un juego bastante aceptable.







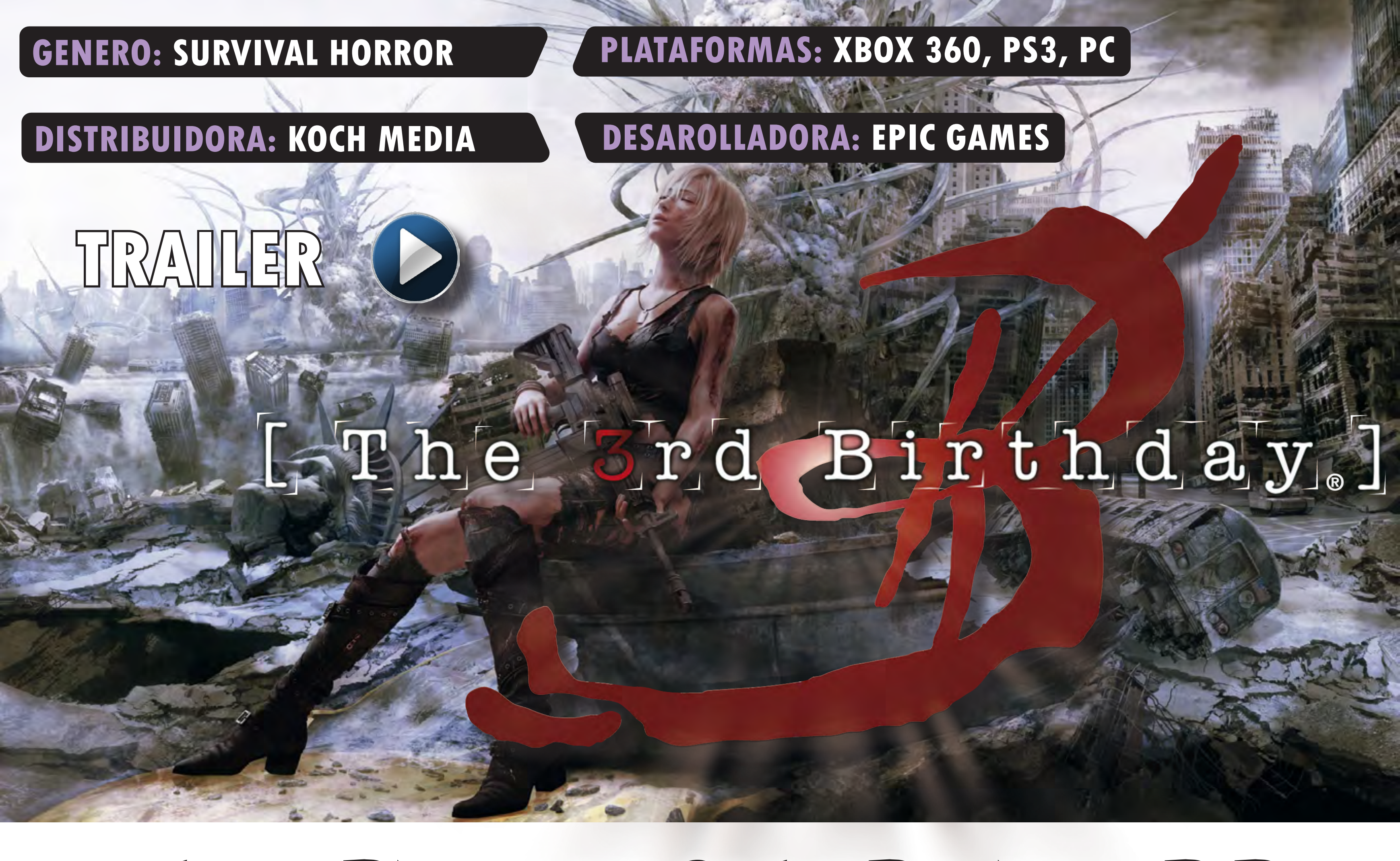


GENERO: SURVIVAL HORROR

PLATAFORMAS: XBOX 360, PS3, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESAROLLADORA: EPIC GAMES



EL OVERDIVE TE SALVARA DE MORIR EN MAS DE UNA SITUACION

Nos llega el tercer juego de la saga Parasite Eve, aunque con una historia diferente a los anteriores. The 3rd Birthday deja a un lado el género de sus antecesores, el Survival Horror para convertirse en un shooter, aunque seguirá teniendo el alma de survival

Manhattan es invadida en plena época navideña por los torcidos, conocidos como Twisted. Unos grandes temblores invaden la ciudad, y los edificios comienzan a desprenderse, pero lo peor está por llegar. Comienzan a brotar del suelo tentáculos de una criatura que cambiara la vida de todos. Nos meteremos en la piel de la apuesta Aya Brea, la protagonista de toda la saga, y trabajaremos para el CTI, un equipo de investigación que gracias a la ayuda de Aya y sus habilidades, será mandada al pasado para que acabe con la terrible amenaza que acecha Nueva York. Este en un titulo con un impresionante apartado gráfico, unas escenas cinematográficas increíbles y unos detalles dignos de un gran juego. Todo esto es compresible si partimos de que el juego goza de un equipo de producción de alta calidad:



- Productor --- Yoshinori Kitase(Final Fantasy)
- Diseñador de personajes – Tetsuya Nomura (Kingdom Hearts)
- Director --- Hajime Tabata (Crisis Core FF VII)
- Director de arte --- Isamu Kamikokuryo (Final Fantasy XIII)
- Compositora --- Yoko Shimomura (Kingdom Hearts)

RADIO WEAPONS CATAPULT 22 CATAPULT 24 - DIVED -



UN APARTADO GRAFICO DE ALTA CALIDAD

El equipo de Parasite Eve ha realizado un arriesgado cambio de género, y más sabiendo que la saga ya tenía muchos seguidores, convirtiendo The 3rd Birthday en un shooter en tercera persona. De todas formas han conseguido crear un suculento juego, ya que incluye un novedoso sistema llamado "OverDive" con el cual nosotros simplemente pulsando un botón podremos en cada momento cambiarnos de cuerpo de un soldado que hayamos visto anteriormente e incluso podremos entrar en algunos momentos en los cuerpos de los enemigos para acabar con ellos desde dentro, esto debilitara a nuestra protagonista pero bueno no es tan malo, porque conforme vaya perdiendo vida su ropa se irá desgastando y destrozando hasta el punto de dejar a nuestra prota ... un poco más fresquita.



THE 3RD BIRTHDAY		HISTORIA	9.8
GRAFICOS	9.3	MUSICA	8.3
JUGABILIDAD	9.1	TRADUCCION	4.8

NOTA

8.8

REALIZADO POR EMILIO J. RUIZ



Realmente este título no se ha desligado totalmente del género del rpg, aunque últimamente todos los juegos tienen su pequeño toque, porque dentro del menú tendremos la posibilidad de usar la experiencia que consigamos para mejorar entre otras cosas nuestro armamento.

Pero claro no todo puede ser bueno, y también hemos encontrado algunos fallos, unos más pequeños como puede ser la poca variedad de los mapas, que llegan a veces a hacerse un poco monótonos y otro más grandes que sin duda haga que mucha gente no se haga con una copia de título, el juego no tiene voces en castellano ni tampoco los subtítulos.

CONCLUSIÓN

The 3rd Birthday es un gran juego, y luchará este año por ser uno de los mejores títulos para PSP, gracias a su impresionante apartado gráfico, un gran hilo argumental, un equipo de producción de alto standing y una esplendorosa banda sonora.

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: XBOX 360, PS3, PC

DISTRIBUIDORA: NAMCO BANDAI

DESAROLLADORA: CODEMASTERS



ESPERA UN POCO MAS... UN POCO MAS... ¡DISPARA!

¿Alguna vez has soñado con ser francotirador? Entonces OFP: Red River es tu juego

Somos marines de los EEUU, destinados a Tayikistan para remediar los conflictos con Afganistan e Irak. Allí tendremos que combatir para ayudar a la población local. Iremos en escuadras de cuatro, un total de hasta cinco y nosotros estaremos al mando de ellas como unos recién llegados. Iremos bordeando montañas, escalando cerros, subiéndonos a edificios, todo, con un solo fin, acabar con los enemigos.

Durante la campaña iremos dando órdenes a nuestros tres soldados para que nos sigan, vayan limpiando el terreno, que corran hasta un punto o incluso que persigan a alguien, todo esto para ir cumpliendo unos objetivos: proteger algunos puntos del mapa, despejar el terreno mientras llegan más soldados o simplemente avanzar un poco en el mapa. OFP: Red River es un shooter en tercera persona muy bueno, por ejem-

plo, nos daremos cuenta rápidamente que podemos disparar prácticamente a la distancia que queramos, pero eso sí, la bala irá perdiendo potencia y claramente no irá en línea recta, porque en la vida real no lo haría, luego además de ajustar nuestra puntería también deberemos tener en cuenta la distancia.



Es muy aconsejable que durante la campaña vayamos realizando todas las misiones secundarias que se nos proponen porque gracias a ellas ganaremos experiencia para poder obtener nuevos complementos y armas. Nos os penséis que estamos ante un shooter de movimientos rápidos, aquí lo importante no será entrar a saco e ir pegando tiros, porque esos no es lo que se haría en la realidad, en este juego se busca acercarlo un poco más, nosotros tendremos que medir cada paso que damos, escondernos en cualquier lugar para esperar que aparezca nuestro enemigo y movernos con sigilo a través de las lomas.



Podremos elegir la especialidad que más nos guste para jugar en cada misión: Apoyo, reco-



nocimiento, granadas o asalto. Cada una se ajustará de manera ideal a su papel, no se os ocurra elegiros un personaje de apoyo y tirar con el pecho por delante a ver que encontráis, ni tampoco ser un soldado de reconocimiento y esperar ser bueno desde distancias lejanas.

Si hablamos del entorno gráficos, podemos decir que el juego tiene su aprobado, ya que los detalles no son 100% perfectos pero si hay que tener en cuentan que los mapas son inmensamente grandes. Tal vez falten unas cuantas animaciones, por ejemplo, cuando curamos no veremos nada, simplemente que aparece en pantalla un circulo que se va rellenando y si curas a un compañero... el simplemente pasará de ti. Aunque hablando de botiquines, un detalle digno de comentar es que dependiendo de donde nos de el enemigo nos afectará de una manera u otra. Si recibimos un disparo en la pierna, nuestro movimiento será mucho más espeso y no tendremos la posibilidad de correr bien, si nos disparan en la mano no podremos apuntar como si estuviéramos perfectos y así varias cosas más.

Sin duda, no debéis dejar de probar el modo multijugador, porque lo importante en este juego es la cooperación en grupo, y que mejor manera que hacerlos con nuestros amigos de compañeros de armas. Rescatar aliados, salvarnos de una emboscada,... esas son solo algunas de las cosas que tendremos que realizar en el modo online.





OPERATION FLASHPOINT		HISTORIA	8.7
GRAFICOS	8.2	MUSICA	8.4
JUGABILIDAD	8.7	TRADUCCION	7.0

NOTA

8.4

REALIZADO POR EMILIO J. RUIZ

CONCLUSIÓN

Juego a Operation Flashpoint Red River para probar un nuevo estilo de shooter, más cercano a la realidad, transmitiendo una sensación de combate que no se consigue con otros títulos. Muy recomendable para gente paciente que es capaz de esperar lo necesario para conseguir el mejor resultado.

ARA CONSEGUIR MAS EXPERIENCIA



PODREMOS ELEGIR QUE CLAN UTILIZAMOS PARA CONQUISTAR JAPÓN

Creative Assembly ha vuelto a crear otra obra maestra para nuestro PC. Esta vez la historia está ambientada en el Japón de siglo XVI, en el cual lo único que parecía importar era el poder absoluto

En cuanto al manejo del juego no habrá diferencias significativas respecto a su antecesor, ya que es marca de la casa. Tendremos que participar en la campaña individual con alguno de los grandes clanes existentes en Japón. No solo podremos controlar su ejército sino que también podremos intervenir en el desarrollo del país, ya sea estableciendo los impuestos, realizando nuevas construcciones... Todo empezó en 1545 cuando cayó el shogunato (dictadura) que llevaba doscientos años siendo el máximo poder de Japón. Después de dicha caída en la guerra de Onin, empezaron a crearse 9 grandes clanes con un único objetivo, acumular poder y hacerse con el control del país. La historia de Japón nos enseña que quien ganó la guerra fue el clan Tokugawa pero tú puedes cambiarla para que gane el bando que prefieras. El juego se desarrollará por turnos, cada uno representado por una estación del año, y da para mucho ya que podemos elegir el orden en el que organizamos nuestras tropas, puedes hacer cosas de lo más diverso, como subir o bajar impuestos, enviar guerreros a destrozar zonas enemigas... Las batallas también serán por turnos, pero a tiempo real asi que tendremos que estar muy atentos a todos los movimientos del enemigo. Cada batalla por lo generar dura entre 15 y 20 min aunque tiene la opción de pasarlo rápido y simplemente veras el resultado. Hay que decir que es un juego algo complicado de manejar, al tener muchas acciones para hacer, nos costará un poco recordarlas todas, pero no desesperes, con la practica te saldrá todo solo. Obviamente no solo tendrá el modo offline si no que podrás luchar contra otra personas en online. Podrás comprobar si tu estrategia o tu ejército





TOTAL WAR: SHOGUN 2		HISTORIA	9.0
GRAFICOS	7.0	MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	7.8	TRADUCCION	9.4

NOTA **8.4**

REALIZADO POR RAUL MARTIN

son lo suficientemente buenos como para ganar a todo el que se te ponga delante. En cuanto a gráficos tiene unos gráficos soberbios aunque se ve claramente que no querían sobrecargar demasiado con efectos audiovisuales, pero esto no quiere decir que no lo hayan mejorado. Y en lo referente al apartado musical solo decir que la ambientación es impresionante, que nos hará entrar mejor en el juego ya que es música con acordes muy japoneses. Además el doblaje es muy bien realizado.

CONCLUSIÓN

Es un juego muy completo, no solo tenemos que preocuparnos por la parte bélica sino que también por política y no será fácil, por lo que no tendremos más remedio que estar pegados muchas horas a la pantalla del ordenador. Aunque ese es el objetivo de este tipo de juegos verdad.

Comunidad ⇄ GAME

→ **Las noticias más interesantes del momento,**

divertidos **minijuegos** con los que entretenerte durante horas, **análisis de los juegos** más actuales, los mejores **vídeos** en alta calidad, un **foro** en el que dar rienda suelta a tus opiniones y poder **compartirlas** con todos los usuarios…

Todo esto y mucho más te espera en la **Comunidad GAME.**



¡Entra y diviértete !



GENERO: ESTRATEGIA

PLATAFORMAS: PC

DISTRIBUIDORA: FX INTERACTIVE

DESAROLLADORA: DIGITALMINDSOFT

TRAILER

MEN OF WAR ASSAULT SQUAD

LIBERTAD TOTAL DE ACCIONES, HAY TANTAS QUE TENDRÁS UN SINFÍN SE POSIBILIDADES

Vuelve FX interactive con un nuevo Men of war (creado por Digitalmind Soft) bajo el brazo, como no podía ser menos de esta gran distribuidora, muy mejorado



Siente la tensión, el miedo, el valor en este apasionante título de guerra donde la estrategia será lo más importante.

Otra vez FX, quien sino, nos trae un grandísimo titulo para nuestro PC, bastante asequible en el precio (como todo los juegos de esta distribuidora) y además traducido totalmente al español ¿Qué más se puede pedir? Hablemos un poquito del juego que es lo que toca, es un juego de estrategia militar basado en la segunde guerra mundial, un tema ya algo sobado, pero aún así, nos sorprenderá gratamente. En primer lugar debes elegir a que bando te quieres unir, tienes 5 opciones: Estados unidos, Alemania, Japón, la URSS y la Commonwealth. Una vez elijamos el bando con el que queremos participar, empezaremos a ver la verdadera acción en un mapa rectangular, al principio costará bastante dirigir tus tropas ya que hay múltiples tareas que puedes hacer con cada soldado, dependiendo su especialización, asique controlar todas las acciones que tenemos nos llevará un tiempo. Las unidades que podremos utilizar son soldados antitanques, soldados de infantería, lanzallamas, paracaidistas, zapadores, francotiradores, marines y multitud de vehículos blindados, tanques ligeros y pesados y armas fijas como morteros, ametralladoras pesadas y cañones antiaéreos. También tendremos un sistema de coberturas que nos será muy útil a la hora de atacar a grandes batallones.



La finalidad de cada mapa es hacerse con los punto clave del mismo, dicho así, parece simple pero no os confiéis ya que si conquistáis un punto clave el enemigo atacará a ese punto para lograr conquistarlo de nuevo. Estos puntos también son importantes porque gracias a ellos podemos conseguir puntos de acción para gastar ya que no tendremos ningún recurso natural ni edificios que nos den esos puntos, que podremos utilizar para pedir refuerzos. Como era de esperar al iniciar una mismo no podremos contar con nuestras mejores unidades asique tendremos que conquistar varios puntos para que estas unidades puedan entrar en acción.





MEN OF WAR: ASSAULT		HISTORIA	7.8
GRAFICOS	8.3	MUSICA	9.1
JUGABILIDAD	8.4	TRADUCCION	9.8

NOTA

8.6

REALIZADO POR RAUL MARTIN







En el apartado técnico está muy logrado, los gráficos son brutales y los movimientos y ataques tanto de los soldados como los vehículos son increíbles. Los mapas se destrozan completamente de forma muy espectacular.

La ambientación musical es genial, estás todo el tiempo en tensión por la música de fondo. Lo bueno de este juego es que está traducido totalmente al castellano y eso es de agradecer.

CONCLUSIÓN

Solo decir que Assault Squad ofrece una libertad increíble de movimiento que ayuda mucho a mejorar nuestras estrategias y agiliza las batallas, asique no tendremos ningún respiro hasta el final. Además es una gran alternativa a otros grande juegos que no solo se concentra en aspectos estratégicos y combates sino que también se centran en la construcción y recolección, asique para aquellos que no les guste demasiado construir y recolectar Men of War: Assault Squad es tu juego y no puede faltar en nuestra colección de juegos para PC.











Un nuevo shooter llega para sumarse al ya de por sí extenso catálogo de este tipo de juegos en PS3

Hace ya unos cuantos años que, de la mano de los chicos de Zipper, llegaba a nuestras PS2 un revolucionario shooter en tercera persona. Entre las principales características que hacían a este juego único, algo no visto, estaba la posibilidad de dirigir a los miembros de nuestro equipo mediante comandos de voz, a través de un micrófono. Incluso el propio desarrollo de las misiones era algo novedoso ya que, en lugar de entrar a saco dando tiros, como ocurría (y ocurre) en la mayoría de juegos de este tipo, en SOCOM, el sigilo y el trabajo en equipo eran fundamentales a la hora de llevar a cabo nuestra misión. Si a todo esto le sumamos que fueron los pioneros en el juego online en PlayStation, obtenemos un juego casi perfecto.

A día de hoy, el mundo, el mercado, los juegos y los jugadores han cambiado mucho. La mayoría de franquicias se están distanciando del camino que ellos mismos abrieron hace años y que los llevó a donde están ahora, para vendernos versiones descafeinadas de lo que nos gustaba, tratando así de llegar a

un público más casual y, de esta manera, vender más copias. Todavía recuerdo el estar tarde tras tarde intentando superar una fase en dificultad Almirante, manteniendo el sigilo durante horas, ya que, si te descubrían, sí o sí, estabas muerto. Ahora, en tres tardes puedes dejar el juego en la estantería para que comience a acumular polvo.

Esta "época oscura" comenzó (dentro de la saga SOCOM) cuando SONY puso al frente de la franquicia a Slant Six que, tras dos títulos en PSP (SOCOM: Tactical Strike y SOCOM: Fire Team Bravo 3) y el primero de PS3 (SOCOM: Confrontation) hicieron algo completamente distinto a lo que nos gustaba, conservando única y exclusivamente el nombre, con el consiguiente deterioro de la marca. Para Special Forces, Zipper volverían a ser los encargados del proyecto, así que vimos un atisbo de esperanza en la noticia.

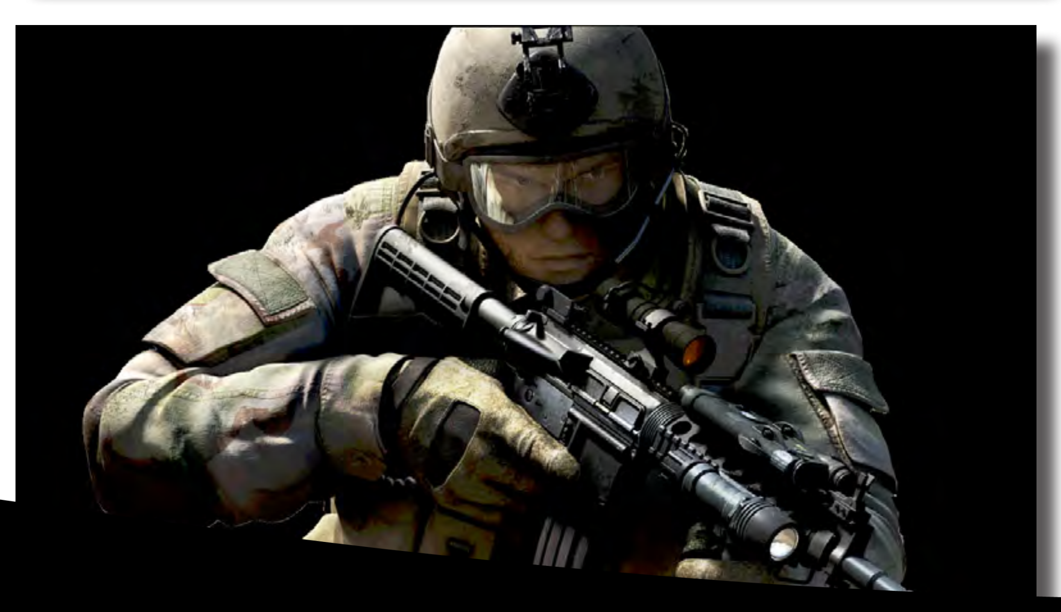
En la nueva entrega hemos vuelto a lo de antes, a los orígenes, pero no del todo. La cuota de mercado sigue pesando demasiado (que lo entiendo, pero el entenderlo no hace que me guste más) y una vez más tenemos un juego light. En principio se vuelve a tratar de mantener el sigilo y de colaborar con el resto del equipo pero, no es necesario. Se puede uno acabar el juego sin ocultarse ni una sola vez y sin dar ni una orden a nuestros compañeros, sin la menor dificultad.

Hablando del trabajo en equipo, la IA de nuestros compañeros es demasiado pobre. Es más, me atrevería incluso a decir que









es peor de lo que vimos en los juegos de PS2 que, con lo que ha avanzado el mundo de los videojuegos, es un fallo bastante grave. Nuestro equipo es, la mayor parte del tiempo, más un lastre que una ayuda. Luchan a nuestro lado en los combates (con muy mala puntería, todo hay que decirlo) y son abatidos muy a menudo, con lo que nos vemos obligados a hacer de sanitarios en medio de la batalla, ya que, transcurrido un tiempo, mueren y se acabó la partida. A veces se curan entre ellos, pero otras no, con lo que hay que estar muy pendientes de este aspecto.

Tras el "fracaso" de M.A.G., los chicos de Zipper han aprendido que la inmensa mayoría de los jugadores, a la hora de jugar online, quieren seguir haciendo lo de siempre: matar, sin más objetivos, sin colaboraciones, sin trabajo en equipo. Así que, eso es lo que trae este SOCOM, un modo online muy simple y nada innovador.



SOCOM: SPECIAL FORCES		HISTORIA	8.0
GRAFICOS	8.0	MUSICA	9.2
JUGABILIDAD	8.8	TRADUCCION	9.9

NOTA

8.7

REALIZADO POR ALBERTO ANGELINA

CONCLUSIÓN

La culpa de todo esto, de todo lo que está ocurriendo, es (en parte) nuestra, de los jugadores. Cuando nos dan más de lo mismo, criticamos la falta de ideas, y cuando cambian el formato, no nos gusta lo que hacen con él. Tenemos que dejar claro qué es lo que queremos. En cuanto a SOCOM: Special Forces, un juego bastante entretenido, pero nada más, sin nada que ver con sus orígenes. Al contrario de lo que pueda parecer, el juego, me ha gustado bastante y se lo recomiendo a todos aquellos que busquen un enfoque más táctico del combate y estén dispuestos a perdonar los fallos en la IA del resto del equipo que nos acompaña.



GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: XBOX 360, PS3

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESAROLLADORA: TECMO KOEI

TRAILER



ACABA CON CIENTOS DE ENEMIGOS EN UNA BATALLA

En Dynasty Warriors 7 seremos testigos de la caída y el ascenso de héroes. Seremos testigos oculares de la historia de cuatro reinos: Shu, Wu, Wei y Jin, viendo como dan nueva forma a China desde el terrible caos de finales del periodo Han oriental hasta la división de las tierras de Tres Reinos

Nos llega otro título de manos de Tecmo Koei, creadora de otros juegos que ya hemos analizado en Creative Future como son: First of the Nort Star, Quantum Theory, Trinity: Souls of Zill O'll o Warrios: Legends os Troy que analizamos en el número anterior.

Existe un debilitado equilibrio entre los Reinos de Shu, Wu y Wei, nadie es capaz de obtener ventaja y unificar el territorio bajo una misma bandera. En el renio de Wei, Sima Yi, tras haber perdido a su único rival, está cada vez más indignado por las nimias disputas que surgen entre todos los que le rodean y, finalmente, tal indignación acaba convirtiéndose en cólera. Sus hijos, Sima Shi, y Sima Zhao, tienen la misma opinión que su padre y es entonces cuando el poderoso emperador Cao Pi muere joven y su lugar lo ocupa un nuevo e inseguro Emperador, temeroso de la influencia de la familia Sima. Así es como se suceden numerosos intentos de derrocarlo del poder, causando la confusión entre el pueblo de Wei. Aprovechando esta oportunidad, tanto Shu como Wu intentan invadir Wei. Sima Yi reúne a sus tropas, entre las que se encuentran los generales Deng Ai y Guo Huai y, una nueva generación de soldados como Zhuge Dan y Zhong Hui. Juntos derrotan a sus enemigos tanto fuera de Wei como en sus inmediaciones.

El poder de los Sima aumenta con cada victoria hasta que finalmente, se convierten en los verdaderos gobernantes del Reino… El estilo de juego es el que nos tiene acostumbrado Tecmo

>>







Nos llega otro título de manos de Tecmo Koei, creadora de otros juegos que ya hemos analizado en Creative Future como son: First of the Nort Star, Quantum Theory, Trinity: Souls of Zill O'll o Warrios: Legends os Troy que analizamos en el número anterior.

Existe un debilitado equilibrio entre los Reinos de Shu, Wu y Wei, nadie es capaz de obtener ventaja y unificar el territorio bajo una misma bandera. En el renio de Wei, Sima Yi, tras haber perdido a su único rival, está cada vez más indignado por las nimias disputas que surgen entre todos los que le rodean y, finalmente, tal indignación acaba convirtiéndose en cólera. Sus hijos, Sima Shi, y Sima Zhao, tienen la misma opinión que su padre y es entonces cuando el poderoso emperador Cao Pi muere joven y su lugar lo ocupa un nuevo e inseguro Emperador, temeroso de la influencia de la familia Sima. Así es como se suceden numerosos intentos de derrocarlo del poder, causando la confusión entre el pueblo de Wei.

Aprovechando esta oportunidad, tanto Shu como Wu intentan in-



DYNASTY WARRIORS 7		HISTORIA	7.7
GRAFICOS	8.0	MUSICA	7.4
JUGABILIDAD	8.7	TRADUCCION	7.0

NOTA **7.9**

REALIZADO POR FRANCISCO DIAZ

DISFRUTA DEL MODO HISTORIA O CREA LA TUYA PROPIA

vadir Wei. Sima Yi reúne a sus tropas, entre las que se encuentran los generales Deng Ai y Guo Huai y, una nueva generación de soldados como Zhuge Dan y Zhong Hui. Juntos derrotan a sus enemigos tanto fuera de Wei como en sus inmediaciones.

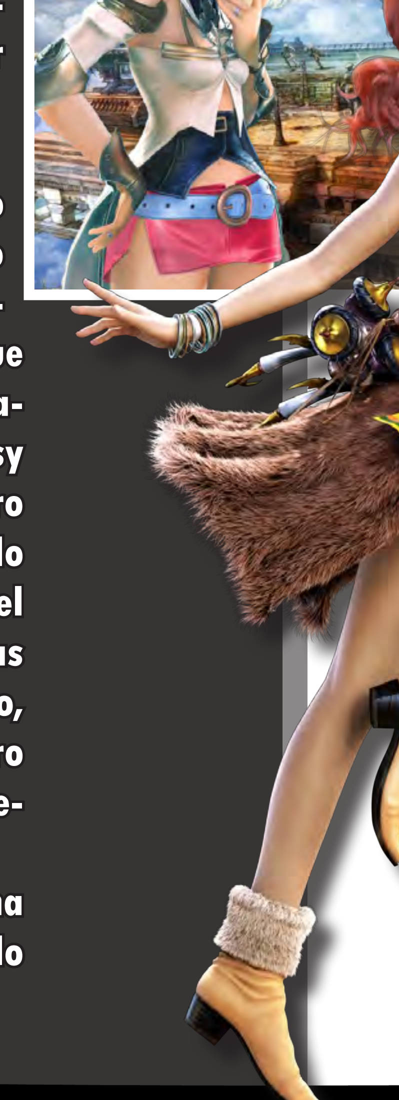
El poder de los Sima aumenta con cada victoria hasta que finalmente, se convierten en los verdaderos gobernantes del Reino... El estilo de juego es el que nos tiene acostumbrado Tecmo Koei, matar a diestro y siniestro. Según vamos avanzando vamos consiguiendo mejores armas y habilidades, y será muy importante usar los distintos ataques de los cuales disponemos. Disponemos de la opción de usar un super-ataque acaba con todos, cada cierto tiempo, que aunque nos encontremos en si-

CONCLUSIÓN

No puedes dejar escapar este título con el que pasaras horas matando millones de enemigos con los más brutales ataques que jamás imaginaste.

SAGA FINAL FANTASY PARTE I

Hace poco salió Final Fantasy XIV (con poco éxito debo decir) y un poco antes Final Fantasy XIII, y dado que en unos meses dispondremos de FF XIII-2 y FF Type-0, que aún se encuentra en desarrollo, hemos decidido dedicar este Time Machine a dicha saga, ya que nos ha estado acompañando por muchos años, dándonos horas y horas de diversión.



El comienzo de esta saga tiene por derecho propio su historia, pues el propio título del juego tiene su significado. En 1987 SquareEnix, en aquel momento siendo solamente Square o Squaresoft, estaba a las puertas de la bancarrota. En ese momento se decidieron a contratar a Hironobu Sakaguchi para que desarrollara el que sería el último juego de la compañía y del propio Sakaguchi, y dado que era el final de sus sueños decidieron llamarlo Final Fantasy o fantasía final para darle un toque dramático a su salida del mercado. Pero cuál fue su sorpresa al tener un gran éxito con dicho juego, tanto que no solo revitalizó la compañía sino que la convirtió en una de las más importantes del mercado. Gracias a ese” golpe de suerte” hoy podemos disfrutar de una de las sagas más impresionantes y por supuesto más fructíferas que han existido, pues aparte de videojuegos han sacado películas, anime, mangas, etc. Y dentro de los videojuegos se ha derivado a otros géneros como los shooters, de carreras, MMORPG y RPGs táctico y de acción.
Una de las características principales de esta saga es que cada juego tiene una historia y unos personajes completamente distintos de los otros juegos, no solo

INE

eso sino que los mundos en los que están basados tampoco son los mismos (no del todo al menos) y también los sistemas de juego han ido variando con los años. Los 2 únicos juegos que han tenido secuela son FF X, con su X-2 y FF XIII, a la espera que salga FF XIII-2.

Un detalle importante a destacar a parte de sus excelentes gráficos, han sido sus bandas sonoras, totalmente características de esta saga y de una gran calidad, tanto que se han dado conciertos y ha tenido programas de radio dedicados exclusivamente a esta música, además de las muchas páginas que ofrecen piezas musicales de Final Fantasy (cabe destacar que las bandas sonoras han sido incorporadas al catálogo de Itunes).

De entre la gran variedad de canciones que dispone, existen algunas que han sido las más utilizadas en los juegos y también las más escuchadas, como son 'Preludio (Final Fantasy)' compuesta por Nobuo Uematsu (encargado de toda la música hasta 2004) e inspirada por J.S.Bach. También está la 'Fantarria Victoriosa' que no son más que nueve notas, pero que al usarla en todos los FF (excepto en FF X-2 coincidiendo con la dimisión de Uematsu) se ha hecho una de las más famosas y como no el tema de los Chocobos o el tema Moogle que se han hecho un hueco entre los más apreciados por los fans. Por último un trozo llamado "Ahead on our Way" (Hacia delante en nuestro camino) que en el primer Final Fantasy fue el tema de apertura y en los últimos usado en los créditos con el nombre de 'Prologo' o simplemente 'Final Fantasy'.

Pero bueno basta de ya de palabrería y vamos a dedicarnos a lo que nos interesa realmente los juegos (esta parte contiene las historias completas, así que lo que esté en un color diferente serán spoilers para todo aquel que no quiera conocerlas) :

PRIMER FINAL FANTASY 1987

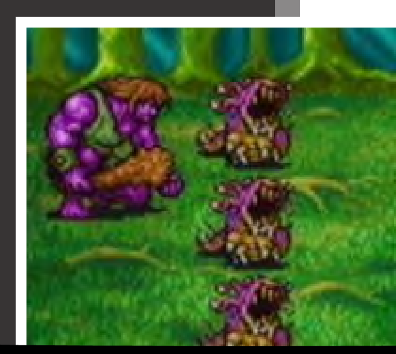
El primer Final Fantasy como ya he dicho salió en 1987 para la NES. No hace falta decir que fue un éxito rotundo y hasta 2003 vendió casi 2 millones de copias entre todas sus versiones.

La historia de Final Fantasy comienza cuando 4 guerreros de la luz profetizados tiempo atrás cada uno con su cristal hacen su aparición para salvar al mundo de la oscuridad (cabe destacar que al contrario que en las últimas entregas, estos jóvenes eran anónimos, es decir no tenían un nombre como ocurría en los siguientes títulos). Estos guerreros deberán recorrer el mundo que está dividido en 3 continentes y que tiene una gran variedad de razas, para derrotar a los 4 demonios que oscurecieron los cristales años atrás y así poder devolverles el brillo y por tanto la estabilidad al mundo. Tras vencer a los 4 demonios y restablecer los cristales, los guerreros descubren que queda un último cristal oscuro en el santuario del Caos, que con la energía canalizada de los 4 cristales abre un portal que los transporta 2000 atrás en el tiempo. Allí descubren que los cuatro demonios enviaron a su primer enemigo en el juego, Garland, al pasado y allí este envió a los 4 demonios al futuro, creando una paradoja que lo hacía inmortal. En el pasado los 4 guerreros deberán enfrentarse de nuevo a los demonios para finalmente poder derrotar a Garland transformado en el Archidemonio Caos. Al volver a su tiempo tras desaparecer la paradoja descubren que en el mundo al que han vuelto sus hazañas heroicas nunca existieron y de esa forma termina el juego.











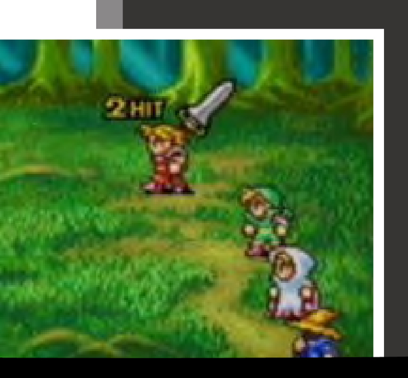
Ese es un resumen bastante extenso de la trama completa del juego, y ahora pasaré a hablar de las características del mismo. Para empezar el sistema de juego, basado en 2 modos, el mapa del mundo, de ciudades o calabozos, en el que nos desplazaremos para ir de una localización a otra, ya sea a pie, en canoa, en barco o en una aeronave. En este modo nos encontraremos eventos de batalla aleatorios, excepto los pocos predeterminados que haya como los jefes de calabozos. Y el otro modo es el de batalla, que se nos presenta en una vista lateral, enfrentados los monstruos a la izquierda y nuestros personajes a la derecha. El sistema de combates está basado en menús tales como “atacar”, “magia”, “objeto”, etc, algunos de ellos con otro menú desplegable (ej: “magia”).



Respecto a los personajes podemos elegir entre seis clases iniciales, que a medida que subamos de nivel irán evolucionando. Estas clases son Guerrero, Mago (Blanco, Rojo y Negro), ladrón y monje. Cada clase tendrá sus restricciones respecto a armas y armaduras, así como al tipo de hechizos que pueda usar, además de habilidades especificas de clase (ej: el ladrón tendrá la habilidad robar).



Por último y para terminar con este juego solo decir que en 2008 salió la última remasterización junto con el FF II para la consola PSP y que en 2009 salió el juego original de NES en descarga para la WII y en 2010 para Iphone/Ipod Touch.





REALIZADO POR JOSE Mª ALCARAZ

COMPARTE TUS PUNTUACIONES DE COCONUT DODGE EN FACEBOOK



Clawrence, el cangrejo estrella de nuestros móviles quiere todo el oro, diamantes y rubíes que puedan encontrar en su playa preferida y nosotros tendremos que ayudarle a conseguirlo. Tendremos que esquivar cocos y a la vez ir rebotando un balón de playa. El juego cuenta con treinta niveles, modos Laberinto Maestro (aprende el ritmo y la precisión necesarios para recoger el tesoro más valioso) y Arcade (consigue la mayor puntuación).

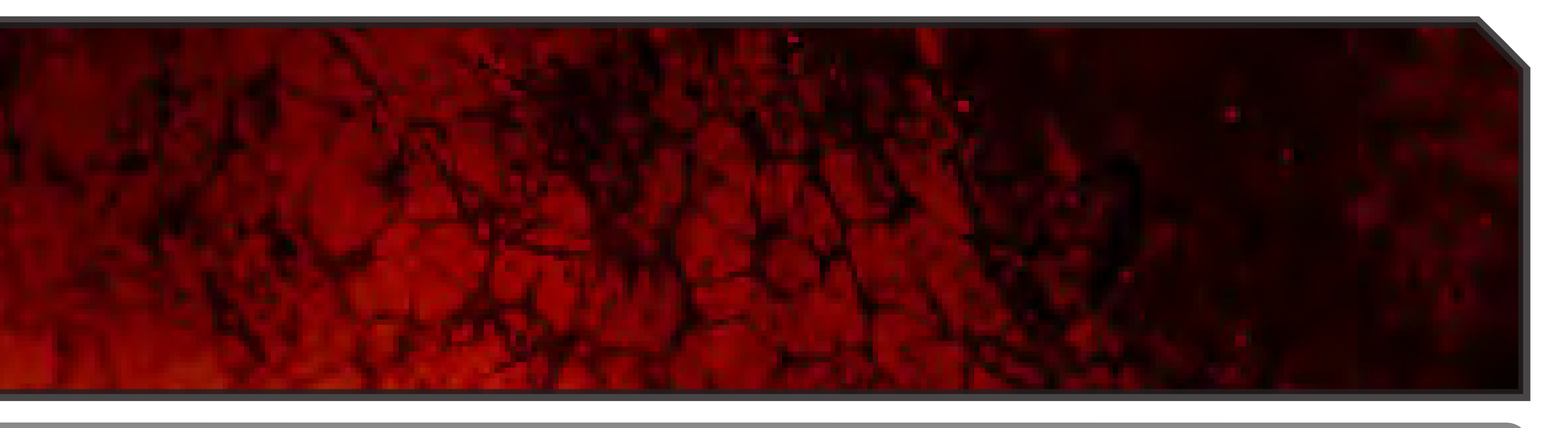
COGER TU T

FX Interactive nos trae Farming Simulator
Podremos arar los campos, plantar semill
El juego incluye una gran variedad de tracto
flota con maquinaria real de DEUTZ-FAHR, KR
El juego incluye un modo carrera con sección
red local y por supuesto podremos usar la red para bajar una gran cantidad de maquinaria y nuevo mapas para jugar.

GAME DONA CONSOLA FUNDACIÓ

GAME, ha llevado a cabo hace unas sema
para los pisos de acogida fundación Jose
destinados a acoger enfermos y familiares qu
lejos de su hogar para poder someterse a tr
enfermedad.

GA



RACTOR Y COMIENZA A CUIDAR TU GRANJA

2011, un simulador que nos enseñara todo lo que necesitamos para ser unos auténticos granjeros. as e incluso conseguir recursos financieros que nos permitan mejorar nuevo equipo de trabajo. ores, segadoras y un montón de maquinas como arados, sembradoras, empacadoras, etc... una gran RONE, HORSCH, PÖTTINGER y VOGEL & NOOT. de negocios y cría de ganado; un modo multijugador para jugar con tus amigos por internet o en una







AS Y VIDEOJUEGOS PARA LOS PISOS DE ACOGIDA DE LA ON JOSEP CARRERAS CONTRA LA LEUCEMIA

anas una donación de consolas y juegos p Carreras contra la Leucemia. Unos pisos ue han de pasar mucho tiempo en ciudades ratamiento con la esperanza de curar su





THE KINGS' CRUSADE A LA VENTA



Con The Kings' Crusade nos pondremos al mando de las tropas de Ricardo Corazón de León o del Gran Saladino. Jugaremos las dos campañas de un solo jugador en la Tercera Cruzada, y nos dará la posibilidad de reescribir la historia y luchar en más importantes batallas de la época.

¡EL DESTINO DEL MUNDO ESTÁ EN TUS MANOS!

Si no habéis probado Champions Online: Free For All este es el momento perfecto. Entra para crear tu héroe con las nuevas ropas, usa las armas más devastadoras, y las facultades de vuelo. Viaja a través del portal a Multifaria, la Ciudad Milenaria, que ha sido ocupada por la oscuridad de Citizen Harmon. Únete a la resistencia para evitar esto.



LLEGAN 4 CANCIONES NUEVAS DE FOO FIGHTERS A ROCK



Harmonix publico el día 10 de mayo un nuevo paquete compuesto de cuatro canciones del mítico grupo Foo Figther, entre ellas dos del nuevo álbum que han publicado. Los creadores de Rock Band se consideran amantes de Foo Fighters y prueba de ello es la extensa lista de canciones que ya tenemos para descargar de este grupo.

DRAGON QUEST VI: Los reinos oníricos

Este juego vuelve por segunda a las consolas y con mucha más fuerza

Vuelve la sexta parte de esta entrega de Dragon Quest. Este remake del famoso juego que salió hace 17 años para Super Nintendo, llegará esta vez para la Nintendo DS. Como buen juego de rol que se precie, los personajes irán ganando experiencia y dinero, que les permitirá obtener nueva habilidades, mejorar sus cualidades y comprar todo tipo de equipos y objetos útiles para el campo de batalla.

En este juego nuestro héroe peleara en dos mundos místicos diferentes plagados de monstruos por los que deberá avanzar. El héroe tendrá la misión de derrotar a Murdaw, un malvado demonio de la oscuridad



SILVERFALL EDICIÓN DE ORO, NO SE TRATA DE UN JUEGO ESPECTACULAR PERO SI MUY ENTRETENIDO

Fx interactive nos ha traído este juego que si bien no es de los más espectaculares del genero, sobre todo gráficamente, si tiene una historia muy entretenida que nos dará bastantes horas de diversión a un precio muy reducido
El juego tiene sus carencias, ya sea en la IA de los enemigos que brilla por su ausencia, como en los gráficos que son un tanto extraños, ya que si bien ni los personajes ni el terreno tienen gráficos buenos, luego nos encontramos con unos reflejos y unas sombras que te dejan loco (se entiende en comparación con el resto).
Respecto al control de personajes es un poco extraño al principio pero a medida que te hagas con el juego acabas acostumbrándote.
La ambientación del juego está más que conseguida, ya que desde el principio le da un trasfondo a la historia y un motivo para tus andaduras por un mundo bastante extenso.



LA LLEGADA DEL DIOS DE TRUENO A LAS CONSOLAS NO ESTÁ A LA ALTURA DE ESTE GRAN PERSONAJE

Ya está a la venta Thor: Dios del Trueno el videojuego que hay que decir que es bastante deficiente. En el tema de los videojuegos, una de las mayores maldiciones es ser adaptado de una película; pues estos juegos no llegan nunca a alcanzar todo el potencial que podrían tener. Por lo demás estamos ante un típico juego de acción al más puro estilo God of War y en muchos casos deberemos abrirnos paso entre montañas de enemigos. De lo poco que llama la atención de este juego es una variedad considerable de magias y golpes especiales que dan más estilos de lucha.

UN SHOOTER CON UN ASPECTO GRÁFICO LLAMATIVO Y UNA PERFECTA FLUIDEZ DE MOVIMIENTO

Por fin, ya se encuentra entre nosotros este alucinante shooter de la compañía Bethesda, que nos ha traído grandes juegos como el Fallout 3. Brink se diferenciará de otros shooter sobre todo por la suavidad de sus movimientos y las múltiples formas de llegar desde un lugar a otro que nos ofrecerá. El caso es que los diseñadores de este juego se han inspirado en gran medida en el juego Mirrors Edge y pretenden al igual que el mostrar movimientos que se creerían imposibles para un juego en primera persona. Podremos correr por la pared, saltar grandes distancias escalar pequeños muros o lanzarnos arrastrándonos por el suelo para tumbar a un enemigo.

LLEGA MORTAL KOMBAT ARCADE KOLLECTION

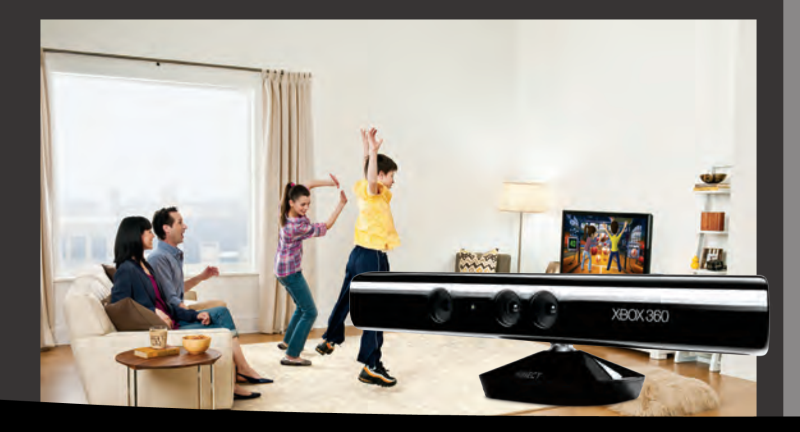
A partir de ahora tendremos los clásicos de la saga en XBLZ, PSN y Windows. Desde verano podremos descargar los tres primeros Mortal Kombat de la franquicia.
“Estamos muy orgullosos de poder ofrecer los tres primeros juegos de Mortal Kombat por descarga para que los nuevos seguidores del juego puedan disfrutarlos”, afirma Ed Boon, director creativo de Netherrealm Studios. “Con el lanzamiento del nuevo Mortal Kombat hace unas semanas y su retorno al 2D, los jugadores estaban demandando las versiones clásicas y estamos muy ilusionados por poder ofrecérselos”.



CUÍDATE CON KINECT EN NIVEA PLAZA

Si eres mujer y quiere informarte de cómo tener una vida sana, tienes una cita en el Palacio de Santa Bárbara de Madrid. Nivea ha creado un espacio innovador dedicado al bienestar, cuidado y disfrute de la mujer y estará activo desde 12 de mayo, hasta el día 5 de junio.
Kinect junto con Nivea ha creado un completo programa de actividades y experiencias creadas para divertir, mimar, relajar y sorprender a todas las mujeres en Nivea Plaza.

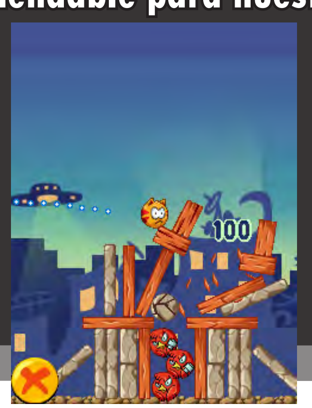


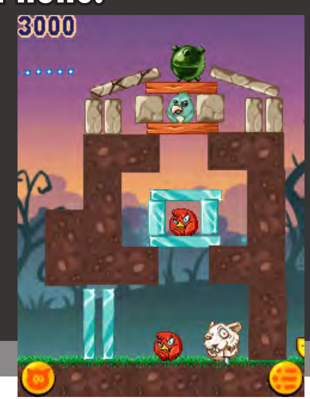


NUNCA HA EXISTIDO UNA BATALLA TAN REÑIDA ENTRE GATOS Y PÁJAROS

Dynamic Pixels presenta su último éxito: Hungry Cats 5, súper gatos que lucharan en brutales batallas contra sus enemigos los pájaros para liberar a sus compañeros que han sido secuestrados.Gracias a nuestro arsenal iremos destruyendo los refugios de las aves, con la intención de salvar a nuestros amigos enzarzándonos en brutales escaramuzas. Lucharemos en una peligrosa selva, el desierto más duro y hasta en un bosque muy misterioso.
Un juego más que recomendable para nuestro iPhone.





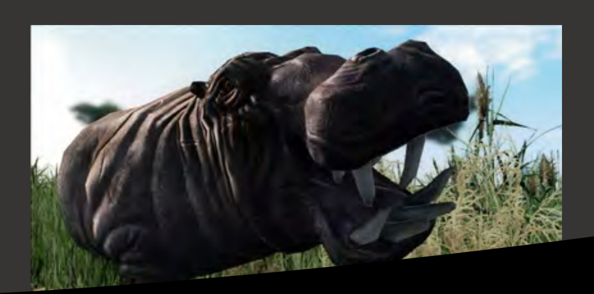




CORRE TODO LO QUE PUEDES SI NO QUIERES SER LA PRESA EN CABELA'S DANGEROUS HUNTS 2011

Llega Cabela's Dangerous Hunts 2011, para Xbox 360, PS 3 y Wii. Por primera vez, el juego incluye un nuevo periférico inalámbrico (TOP SHOT ELITE), desarrollado por Red Octane, el equipo que desarrolla los periféricos para Guitar Hero.
Cabela's Dangerous Hunts 2011 nos cuenta un terrible drama, con la lucha por la supervivencia como telón de fondo, una historia vivida por Cole Rainsford y su padre en un safari de África, donde deberemos enfrentarnos cara a cara con la muerte





AVANCES

NOVEDADES

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
02/06/2011	SPORTS ISLAND 3D	3DS	DEPORTES
02/06/2011	WHITE KNIGHT CHRONICLES II	PS3	ROL
03/06/2011	GUILD WARS TRILOGY	PC	RPG
03/06/2011	HUNTED: THE DEMON'S FORGE	PS3, 360, PC	ACCION
03/06/2011	RED FACTION ARMAGEDDON	PS3, 360, PC	ACCION
03/06/2011	LOS SIMS 3: MENUDA FAMILIA	PC	SIMULADOR
07/06/2011	SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION	PS3, 360	ARCADE
10/06/2011	DUKE NUKEM FOREVER	PS3, 360, PC	ACCION
17/06/2011	ALICE: MADNESS RETURNS	PS3, 360, PC	ACCION
15/06/2011	SUPREMACY MMA	PS3, 360	ARCADE
16/06/2011	DEADLIEST CATCH: SEA OF CHAOS	PS3	DEPORTES
16/06/2011	TOUR DE FRANCE	PS3, 360	DEPORTES

Continuando con el trabajo de los números anteriores compartimos con vosotros nuevamente las fechas de las nuevas novedades que van a salir en los mes de Mayo. Todas las fechas son especulaciones ya que en el mundo de los videojuegos nada es seguro hasta que esta a la venta.

NOVEDADES

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
16/06/2011	NARUTO SHIPPUDEN 3D - THE NEW ERA	3DS	ACCION
16/06/2011	PRO CYCLING MANAGER 2011	PC	DEPORTES
16/06/2011	CHILD OF EDEN	360	ARCADE
16/06/2011	DAWN OF FANTASY	PC	ROL
02/06/2011	WHITE KNIGHT CHRONICLES: ORIGINS	PSP	ROL
17/06/2011	DUNGEON SIEGE 3	PS3, 360, PC	ROL
17/06/2011	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	3DS	ROL
27/06/2011	F.E.A.R. 3	PS3, 360, PC	ACCION
24/06/2011	CARS 2: EL VIDEOJUEGO	MULTIPLATAFORMA	CONDUCCION
26/06/2011	HEROES OF MIGHT AND MAGIC VI	PC	ESTRATEGIA
30/06/2011	MICHAEL PHELPS	360	DEPORTES



PREPÁRATE A SUDAR LA CAMISETA CON TU 3DS

Otro nuevo juego para la 3DS de manos Hudson Soft lleno de juegos deportivos para el disfrute de todos, entre ellos podremos jugar al Futbol, tenis, baloncesto, boxeo, bolos, hockey sobre hielo, sky, batalla de bolas de nieve, salto de trampolín y tiro a diana con una cerbatana entre otros.Este juego nos dará la posibilidad de jugar hasta cuatro personas en el modo multijugador.



REGRESA A LA LOCURA, ALICIA...

Ya ha salido la segunda parte del juego American McGee's Alice de EA. Alicia vuelve al País de Las Maravillas para resolver por completo el misterio de la muerte de sus padres, y al contrario que en la película de Disney, aquí la violencia está garantizada. La exploración será un factor importantísimo en el desarrollo del juego, pues nos dará pistas para saber que tenemos que hacer en cada momento, y el famoso Gato de Cheshire nos dará algunos consejos también para ayudarnos. Un juego esquizofrénico se acerca a nuestras pantallas, ¿seremos capaces de no caer en la locura?

UN MUNDO LLENO DE COLORES, Y NO ES UN JUEGO INFANTIL

Tras casi diez años ha llegado la continuación del extravagante Rez. Otra vez deberemos limpiar de virus el sistema informático Proyect Lumi, en un mundo paralelo lleno de colores, un paisaje psicodélico. El control de este "rail shooting game" será muy simple, pero lo más impresionante será que será compatible con Move y Kinect, lo que hará que no solo usemos un arma, pues también seremos el arma. La historia será confusa, y de hecho los productores del juego pidieron fotos de momentos felices en el tráiler. Extraño, ¿no?





VUELVE PO CON SUS PAYASADAS UNA VEZ MÁS

Como nos tienen acostumbrados últimamente cada película de acción o aventura va acompañada de su propio videojuego y Kung Fu Panda 2 no iba a ser la excepción.
Este juego llegará a las tiendas para la Nintendo DS, la WII, la PS3 y la Xbox 360.

EL ROL ESTÁ EN ALZA, Y OBSIDIAN LO APROVECHA

Dungeon Siege aprovecha el tirón de los juegos de rol para lanzar su tercera entrega, en la cual seremos un héroe perteneciente a la décima legión. Por supuesto podremos personalizar a nuestro héroe a nuestro estilo, y podremos elegir entre cuatro clases para poder determinar nuestras habilidades y características que variarán en cada una de ellas, y al igual que en otros juegos de rol podremos equipar armas, escudos y armaduras para protegernos. Otra de las características de este juego será la posibilidad de poder jugar de forma cooperativa para hasta 4 jugadores.



SE ACERCAN LOS MONSTRUOS DE HOLLYWOOD Y HABLAN CASTELLANO

FX interactive nos trae al presente una vieja gloria de las aventuras gráficas con Hollywood Monster 2. Su antecesor fue uno de los últimos juegos de este estilo que entrañaba una autentica dificultad a la hora de completarlo. Estoy seguro de que los que tuvieron este mítico juego estarán ansiosos por jugar a su segunda parte, y para los que no llegaron a conocerlo y están artos de las aventuras graficas actuales, la mayoría demasiado sencillas no deben perdérselo, pues promete ser como su antecesor bien difícil, tanto que el pack de venta incluirá la primera entrega de regalo, un manual a todo color y una guía oficial.





¿QUE NOS TRAERÁ INFAMOUS 2 TRAS EL ÉXITO DE LA PRIMERA PARTE?

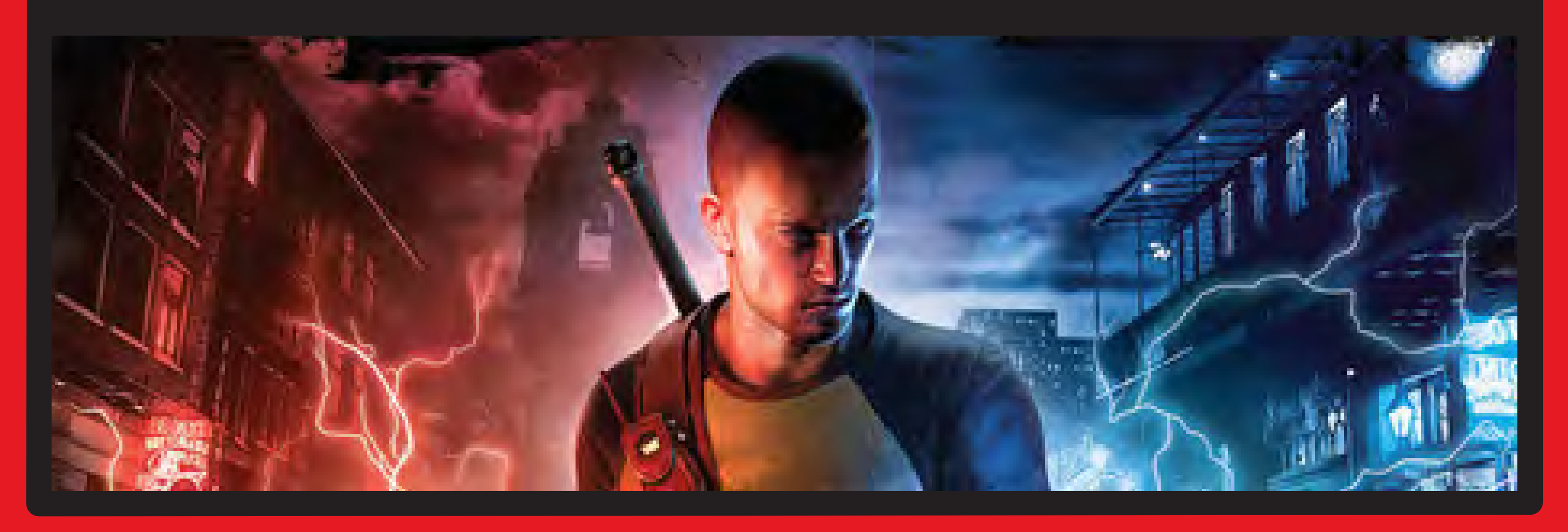
El 9 de Junio llegará a nuestras PS3 inFamous 2, la nueva entrega de este juego que cosechó un gran éxito con su primera parte.
Esta vez se venderá en 5 packs diferentes:

- Dos ediciones estándar diferentes, una buena y otra malvada, que contendrán un Dualshock con motivos del juego, azul y rojo respectivamente.

- Edición especial, que incluirá contenido descargable adicional como los poderes Electrocuition Granade y Golden Amp o un skin de Cole McGrath de inFamous.

- Edición Hero, que además del contenido de la especial traerá un skin de Kessler, una figurita de Cole McGrath, un cómic realizado por DC Comics, la banda sonora del juego en formato digital y una réplica de la bolsa de mensajero del protagonista.

- Y por último un pack con el juego más una PS3 de 320 GB y un Dulashock negro.




EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
CREATIVE
FUTURE
MICHELIN
Ford
Motorsport
MOTUL


CREATIVE FUTURE
DUKE NUKEM FOREVER
CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES
SIGUENOS EN
HTTP://CREATIVEFUTURE.TK